PS14



疾風の狼

失落的古文明

別名：古文明孤島

全彩

超完全攻略

修訂完整版

- ●遊戲基礎知識詳解
- ●全部戰役地圖攻略（含隱藏關）
- ●武器／防具／道具／魔法／怪獸資料詳解
- ★隱藏道具效果一覽表
- ★各章地圖上隱藏道具位置公布
- ★獲得六把聖鍵的方法
- ★主角如何轉職成隱藏職業——神
- ★全員升級的秘法
  疾風の狼「PS 金手指介面卡」專用密碼
- ●資金無限
- ●荷西遊戲一開始即可快速升級



建議售價 260 元

失落的古文明



綿延於薩斯加利亞大陸
（サステガリア大陸）中央的肥沃地域，
千年以來都在古代救世主「多羅（トロア）」的後裔・
神聖亞瑟（アッシャー）
王朝的統治之下。

然而，在王國達到最繁榮興盛，
被認為可持久統治此地的時候，王公貴族們
卻逐漸沉浸於頹廢的享樂，
不知不覺地將過去被視為神聖不可違抗的多羅的教誨也拋
諸腦後。

VANDAL HEARTS

ヴァンダルハーツ

～失落的古文明～

PROLOGUE

在這種宛如世紀末日的處境下，為暴政所苦的民眾，
在賢者阿雷斯（アレス）的領導之下，
組成解放軍，揭竿反對王國。爆發了被後世稱為
革命戰爭的內亂。國王軍的反攻雖然猛烈無比，
卻連連敗在足智多謀的賢者阿雷斯和意志堅强勇猛前進的解放軍
手中，最後終於淪落到崩潰的命運。

之後，勝利的革命軍建立了以議會制為國家支柱
的大陸上第一個共和制國家「尹日利亞（イシュタリア）」。
但是，被矚望能夠登上新政府盟主寶座的賢者阿雷斯卻在戰後消
失身影，至今仍下落不明。

15年之後，
新的動亂陰影正逐漸向
尹日利亞籠罩過來……







失落的古文明

CONTENTS

超完全攻略



基礎知識篇

BASIC KNOWLEDGE

本篇将介紹在薩斯加利亞大陸（サステガリア大陸）上冒險所必須具備的最低限度之知識。那就是，了解冒險的大略路線，征伐糾結著複雜因素的戰鬥，和理解本身的屬性等。爲了要能從漫長的旅程中平安歸來，請從本篇中汲取渡過難關的方法！



Basic Control

【基本操作方法】

連細微部分都極爲講究的戰鬥、使故事進入高潮的事件等內容豐富的"失落的古文明"。首先傳授各位基本操作方法。

BATTLE【戰鬥】

部隊的移動

將人物移動至任意的位置上

將游標移到部隊上按下○鈕。接著利用方向鍵選擇移動地點，再度按下○鈕做決定。最後選擇「終了」指令，決定好方向後，移動完成。



攻擊攻擊範圍內的敵人

設定目標物，利用武器&魔法給予損害

部隊移動之後，要是在攻擊範圍內有敵人，便可進行攻擊。選擇完"攻擊"或"魔法"指令後，接著利用方向鍵選擇目標敵人，按下○鈕決定。



查看未行動的部隊

此法可迅速發現尙未行動的同伴

按下□鈕，便可將游標移到未行動的部隊上。請善加活用。



叫出戰鬥指令

叫出不用移動便可讓其進行攻擊的部隊之攻擊指令

將游標移到未行動的部隊後按下○鈕，便可叫出戰鬥指令。想在不移動的情況下攻擊範圍內的敵人時可利用此法。



戰鬥全體地圖

從高空視點來確認地圖的全體模樣

一按下△鈕，便可切換至俯瞰全體地圖的視點。可利用於確認敵我雙方的位置關係時。



牢記操縱器的操作是冒險的第一步

想完成亞修（アッシュ・ランバート）在廣大的薩斯加利亞大陸（サステガリア）上的冒險，首先必須學得的便是，基本操作法。特別是，戰鬥時的操作有些複雜，每一樣都非常重要。



表示部隊的詳細情報

確認部隊的各種資料

將游標移到部隊處按下×鈕，便可查看此部隊的各種資料（參照P13）。而且，也可藉由相同的操作查看敵方資料。



變更戰鬥地圖的視點

從各種角度觀察戰鬥地圖

可利用L1、R1鈕旋轉地圖，利用L2、R2鈕變更角度。要經常調整到最佳角度，將視點切換至使戰鬥能夠順利進行的角度。



表示系統指令

叫出系統指令

讓游標移至部隊所站立的位置以外的地方，按下○鈕。如此便可叫出系統指令。關於各指令的詳細說明請參考P.13。



表示部隊的簡易情報

確認部隊的簡易資料

想確認部隊的簡易情報時，請將游標移至部隊後按下○鈕。如此便可知道現在的等級、HP和提升等級時必要的經驗值。



TOWN, VILLAGE&WORLD MAP

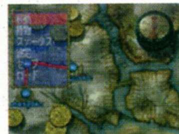
【城鎮・村莊&世界地圖】

藉著選擇各種指令進行遊戲

藉著指令的選擇來進行所有行動

基本上，在城鎮、村莊和世界地圖上的戰鬥地圖之外的地方，是藉著指令形式決定移動場所來進行遊戲的。利用方向鍵移動游標，按○鈕決定。







Game's Flow

【遊戲流程】

必須掌握住整個流程，才能輕鬆而簡捷地進行遊戲。此外，這裡也會提到關於在世界地圖、城鎮和村莊中的行動。

必須理解由 3 個畫面所構成的遊戲流程

基本畫面是戰鬥地圖、世界地圖、和城鎮 & 村莊等 3 處。其中以戰鬥地圖佔大多數，所以遊戲係以其爲主軸來進行的。在其流程中，有時也會順道前往城鎮、進入世界地圖。以下將針對代表性的移動類型加以解說。





從戰鬥地圖前進至城鎮、村莊和世界地圖的流程類型。進入世界地圖之後，可再度返回城鎮或村莊購買道具的情況也不少。

戰鬥地圖 → 城鎮&村莊 → 世界地圖 → 戰鬥地圖

戰鬥地圖 → 戰鬥地圖 → 世界地圖

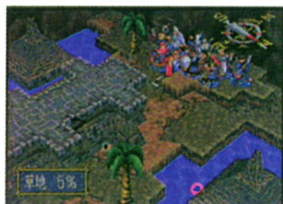
無法再度返回曾經過關的戰鬥地圖

3 個基本畫面中，只有戰鬥地圖是一旦過關之後便無法再度返回。換句話說，要是漏取了道具就完了，無法再度折回回收。因此，進行遊戲時必須留意，別爲了一心想贏得戰鬥而忘記去取得道具（尤其是隱藏道具）！



從戰鬥地圖進入世界地圖後，再度前往戰鬥地圖。這種類型無法在城鎮和村莊購買道具，所以進軍起來會相當艱苦。在世界地圖時務必事先存檔。



戰鬥地圖

揮動武器、驅使魔法、粉碎擋路的敵人，正是所謂的戰鬥地圖。關於指令和畫面的看法請參照 P.13 。



世界地圖

可移動至遠地的城鎮和目的地正是所謂的世界地圖。本地圖中所出現的各指令將在 P.10 中詳細解說。



城鎮＆村莊

在城鎮和村莊中不但可購買裝備品，補充道具，也可進行人物的轉職。關於轉職的詳細解說請參考 P.11 。



從戰鬥地圖直接進入城鎮和村莊時，經常會立刻發生事件。此外，最好也記住，往後還會發生許多與此事件相關的戰鬥。

隱藏地圖

藉著特定方法可抵達的便是所謂的隱藏地圖。要是想知道它們與哪個畫面有關，或是上面有哪裡東西，請參考書末公開的隱藏之謎。

戰鬥地圖 → 城鎮＆村莊

戰鬥地圖 → 世界地圖 → 城鎮＆村莊 → 戰鬥地圖

結束戰鬥，先進入世界地圖之後再前往城鎮的類型。經常會移動到稍遠的目的地，是故事進展到下一個階段時常有的類型。









世界地圖

移動到下一個目的地吧！

表示在地圖上的場所，顯示在可移動到目的地的世界地圖上的指令，全部有 6 個。以下將介紹各指令的利用方法，請參考之。各指令的選擇方法是，藉由方向鍵移動游標，以〇鈕決定。



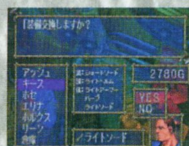
移動　移動到下個目的地

這個 " 移動 " 便是執行移動到目的地的指令。目的地可藉由戰鬥地圖的過關、體驗事件等逐漸增加。還有，可移動的地點以白字，不可移動的地點以紅字表示。

持有物　持有道具的裝備

持有道具，或裝備武器和防具用的指令。首先選擇想裝備的武器和防具《アイテム（道具）》，接著只要決定要讓誰裝備《渡す（交付）》，所持道具的裝備、移動就算完成。還有，每人最多只能持有 2 個道具。多餘的道具會被自動送入倉庫中。





狀態（ステータス）　確認人物的能力等

可確認各人物的屬性、等級、 HP 等各種狀態。可利用方向鍵的左右選擇想表示的出其狀態的人物、利用上下選擇想查看 " 能力 "" 魔法 "" 道具 " 中的哪一個的狀態。關於各資料的詳細解說請參考 P.13 。進入戰鬥前別忘了在此先對裝備品做一番確認。

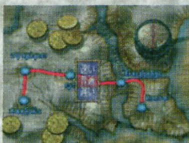




設定　各種設定的變更

可變更進行遊戲時的各種設定。設定項目有 " 文字スピード（文字速度）"" サウンド（聲音 "" カメラ（相機）"3 種。而相機中的 " ダイナミック（生動的）" 指的是在敵人回合中爲了攝取具有臨場感的畫面而自動移動的模式。而 " フィックス（固定的）" 則是指相機經常都被固定在同一位置的模式。理所當然地，建議各位多使用 " ダイナミック（生動的）" 這個模式。





存檔（セーブ）　遊戲資料的保存

執行保存遊戲資料的指令。先確認好是否已插入記憶卡之後再存檔。

讀檔（ロード）　選擇資料重新遊戲

從存檔過的地方重新開始的指令。若想返回戰鬥中存過檔的資料，要選擇コンティニューロード（繼續讀檔）。



城鎮&村莊



進行情報收集和購物

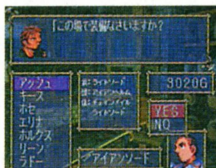
在城鎮和村莊中可進行情報收集、購物和爲戰鬥而做的各種準備。這裡所顯示出來的指令與世界地圖完全一樣，共 6 種。在此向各位重點性地介紹其中最重要的 " 移動 " 指令。至於其他指令，請參考 P.10 。

移動　往下一個目的地移動

可選擇出現在城鎮和村莊中的移動指令的地點，基本上有商店、轉職道場、酒吧等 3 地。以下將針對其內容詳加說明。此外，可選擇的項目有時會藉著事件的發生而增加。

商店（ショップ）
進行武器、防具、道具的買賣

利用方向鍵將游標移到 " 買う（購買）" 處，按下〇鈕。接著，從武器、防具、道具中選出一項，再選出商品，決定好要讓誰持有之後就算購物完成。販賣時也是在一開始時選擇 " 販賣（賣る）" 的話，接下來只需進行同樣的操作即可。





轉職道場
轉職成強力的職業

當等級超過 10 與 20 時，前往轉職道場選擇 " 轉職する " ，一旦決定之後便可轉職。還有，在第一次的轉職時，有時會因不同職業的選擇而改變屬性，所以務必注意要盡量轉職成具有適合於自己戰略的職業。





酒吧
到處向人們打聽情報

一抵達城鎮和村莊，務必要前往酒吧收集情報。最好養成這種習慣。因爲，可藉著向酒吧裡的人們打聽情報會發生事件發生，可讓前往下一個舞台的故事得到進展等多種好處。當然，也別忘了要注意傾聽人們的對話內容。



離開城鎮（町を出る）
出發前往下一個冒險

完成裝備品和道具的購入、情報的收集之後，請選擇 " 町を出る（離開城鎮）" 。如此便可進行更進一步的冒險。只不過，此時並不一定會進入世界地圖，選擇下一個目的地。有時也會突然進入戰鬥或發生事件。



Battle System

【戰鬥系統】

山賊、怪獸和帝國軍士兵等眾多的人阻擋住亞修（アッシュ）的進路。若想再前進一步，唯一的手段只有，戰鬥。

要掌握住攸關生死的戰鬥流程

首先向各位説明戰鬥的大致流程。山中、海上、城鎮或村莊等戰鬥舞台雖會隨著事故進展而逐漸變化，但流程（請參考下表） 卻全部都一樣。只有輪到遊戲者回合（PLAYER TURN）時才能操作。戰鬥前請確實做好作戰計劃，以免後悔莫及。

戰鬥的流程部隊的移動

與敵方的遭遇

在戰鬥地圖上一遇到敵人，首先會出現勝利條件和敗北條件。在此一完成條件的確認之後便會進入戰鬥。由己軍回合（遊戲者回合）開始。

戰鬥開始戰鬥全體地圖

遊戲者回合



戰鬥以回合制進行。遊戲者與敵軍將交互行動，如此一直返覆進行至分出勝負爲止。結束遊戲者的回合時要考慮到同伴與敵方的位置，使己方不易受到攻擊。

敵方回合

作戰失敗



一符合敗北條件，這場作戰即告失敗。遊戲終了。

作戰成功

只要一符合勝利條件，此場戰鬥便算過關。自動切換至結算獎金的畫面。



結算獎金

在此畫面中，可依所打倒的敵人數之多寡領取相對數量的獎金。但是，若有脫離戰鬥者（戰敗者），必須從獎金中扣除此人的金額。



下一個戰鬥地圖
世界地圖
城鎮和村莊



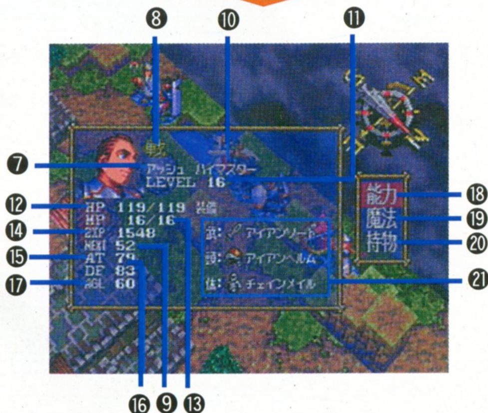
參考戰鬥畫面上的各種資料後再制訂作戰計劃



將游標移至人物上按下○鈕



將游標移至人物上按下×鈕



❶地形／防禦率：地形的名稱與對物理攻擊的防禦率
❷移動：使用於部隊移動時
❸行動：執行「攻擊」「魔法」和使用「持物」
❹終了：藉著決定要面向何種方位結束行動
❺偵察：調查腳邊，踩踏開關
❻推：推動岩石或箱子
❼名字：人物的名稱
❽屬性：人物的屬性
❾ XP ／ NEXT ：上升至下一等級所必要的經驗值。以計量表所表示的是 EXP(經驗值)，但意思與 NEXT(下一個等級) 相同。
❿職業的名稱：現在的職業名稱
⓫ LEVEL ／ LV ：現在的等級
⓬ HP ：現在的體力／最大的體力
⓭ MP ：現在的魔力／最大的魔力
⓮ EXP ：到現在為止所獲得的經驗值
⓯ AT ：攻擊力
⓰ DF ：防禦力
⓱ AGL ：速度
⓲能力／狀態：表示人物的狀態畫面
⓳魔法：表示所習得的魔法
⓴持物：表示所持有的道具
㉑裝備：表示武器・防具的裝備狀況
㉒ TURN ：現在的回合數
㉓過關條件：表示勝利條件與敗北條件
㉔回合終了：結束己軍回合
㉕鏡頭距離變更：變更可做 3 階段調整的相機鏡頭距離
㉖設定：「文字スピード（文字速度）」「サウンド（聲音）」「カメラ（相機）」等各種設定之變更
㉗存檔：遊戲資料的保存
㉘讀檔：選擇資料讀取舊檔

將游標移至人物之外按下○鈕





要精通地圖上戰鬥之外的行動



在戰鬥地圖上，有開關、箱子和岩石等各種障礙物。雖然必須靈活地利用它們才能使戰鬥趨於有利，但也有些地方若不利用的話則完全無法前進。充分理解本篇所解說的行動，將其好好運用到戰鬥上吧！



寶箱

打開寶箱取得道具

戰場上的寶箱內裝有各種的道具。其中，也有在商店裡無法取得的神秘武器和防具。若想打開寶箱，只要先站在寶箱旁邊然後對寶箱發動「攻擊」即可開啓。不過請注意，弓箭的攻擊是無法打開寶箱的喔！此外，要是打開寶箱的人，其所持物已達飽和狀態，寶箱內的物品就會被自動送入倉庫。戰鬥終了後，請利用所持物指令選擇倉庫加以確認。







結界

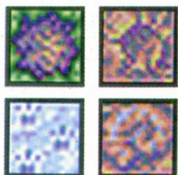
在結界上方待機，回復 HP

繪有魔法陣的結界在戰場中算是個特殊場所。在此待機的部隊可在回合開始時一點一點地回復 HP 與 MP 。只要利用此結界，便可節省道具和回復魔法的消費。此功能對敵人也有效，所以一旦發現結界就要立刻佔領，爲己軍盡一分力。



去調查有點奇特的地形

看起來有點怪怪的地形就可能有藏東西。一發現此種地形，便要立刻執行「探索（偵察）」。因爲有時可取得意想不到的道具。拾得回復道具或可販賣換取金錢的東西對己方有利無弊。偵察之後要是還有移動力便可移動。若覺得地圖上哪個地形怪怪的（與其它地方不同），務必探索，因爲特殊道具、聖鍵等貴重物品大多是藏在地圖上，一不小心，過關就取不到了。





開關

踩踏開關啓動機關

在開關上執行「探索（偵察）」指令，機關就會啓動，在地圖上發生某種變化。有些機關會讓己方同伴脫離戰鬥，所以在啓動之前，必須先確認好己方的部隊是否站在安全的位置。





箱子



利用來當做踏腳架或妨礙敵人的進路

只要站在前面執行「押す（推）」指令，便可移動箱子。之後，若還剩有移動力，也可以再移動，繼續「推」箱子。無論敵我，所有部隊無法攀登 3 段以上的段差，此時就要利用箱子代替踏腳架。此外，當 1 段差之下有敵人時，只要利用 2 個箱子擋住道路，敵人就會受阻而無法前進。



岩石



滾動岩石砸向敵人給予損害

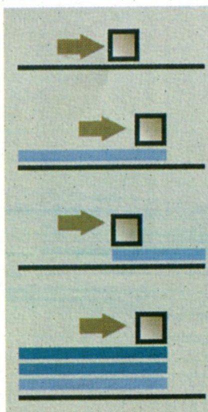
岩石也可利用「押す（推）」的指令移動。推動後的岩石會邊對進路上的部隊造成損害（損失 1/2HP），邊持續滾動至碰到障礙物或落水爲止才會停止。不過，並不只有敵人才會受損。只要在進路上，己方同伴也會受損。「推」岩石時，請先確認好己方部隊的位置之後再加以執行。

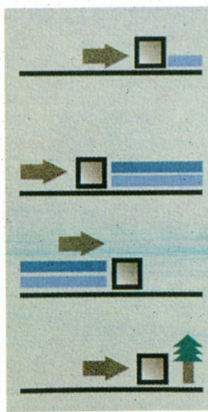


推動箱子和岩石的時機

推得動

當部隊在相同高度的段差時、在低 1 段的段差時、還有箱子或岩石前方的段差較低時，都可推得動。而且，可以將 2 個以上的箱子重疊或站到箱子上方。





推不動

當箱子或岩石在進行方向上有鄰接的障礙物或牆壁時，就無法再推動。此外，當部隊的位置比箱子或岩石高時也推不動。邊推動箱子邊前進時，要十分注意別誤將它們推成牆壁的狀況。

利用有效率的戰鬥殲滅敵人

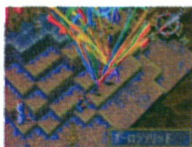
一回合中，遊戲者只能進行某些特定的操作。但是，依據戰略的良窳，此流程會有一百八十度的轉變。在此介紹戰鬥中必須注意的 3 項重點。每一項都是戰鬥時的重點，請務必參考。當然，在實戰中，每位遊戲者可依自己的想法邊運用邊戰鬥。



1 攻擊魔法・攻擊道具＆回復魔法・回復道具

殲滅遠方敵人和複數敵人

魔法和道具可對廣範圍、複數的敵人（己方）產生效果。一回合中的移動雖有個限度，卻可藉由使用魔法和道具來彌補此缺憾。只不過，魔法和道具也有其射程距離和效果範圍，所以要先確認後再使用。





2 物理攻擊

攻擊位置和方向會影響到戰鬥的利與不利

物理攻擊中重要的是攻擊方向和攻擊位置（請參考下圖）。只要控制好這一點，便能對敵人造成更大的損害。希望各位能注意的是，敵方也具有同樣的條件。爲了避免受損，行動終了時，別背對著敵人。

攻擊方向

藉由物理攻擊對敵人造成的損害大小依序爲背後、側面、正面。背後畢竟較注意不到。攻擊敵人時，最好記得繞到其背後。



攻擊位置

所站的位置越高對於敵人就可造成越大的損害。只不過，弓以外的武器，最多只能到 1 個段差。

有利



對等



不利



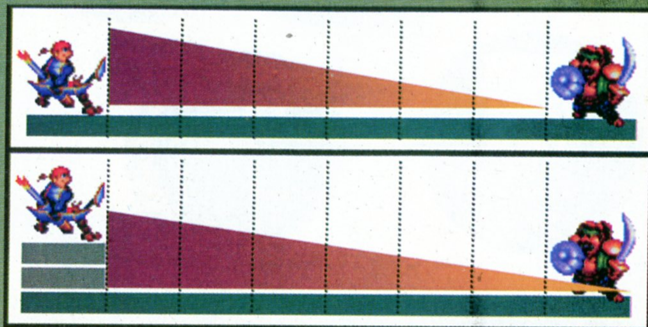
3 弓箭攻擊

了解唯一能進行間接物理攻擊的弓箭特性

遇到弓兵時，段差將成爲極重要的重點（參考下圖）。此外，弓箭也無法射向有樹木或牆壁等障礙物阻擋的方向，最好注意這一點之後再行移動。

攻擊位置

藉由弓箭的攻擊，每2個段差，箭的飛行距離會增加1。若能活用段差，敵人進入射程內的機率便會提高。移動弓兵時最好多利用此點。



要充分利用2種效果

【支援效果】
包圍敵人
提升攻擊力

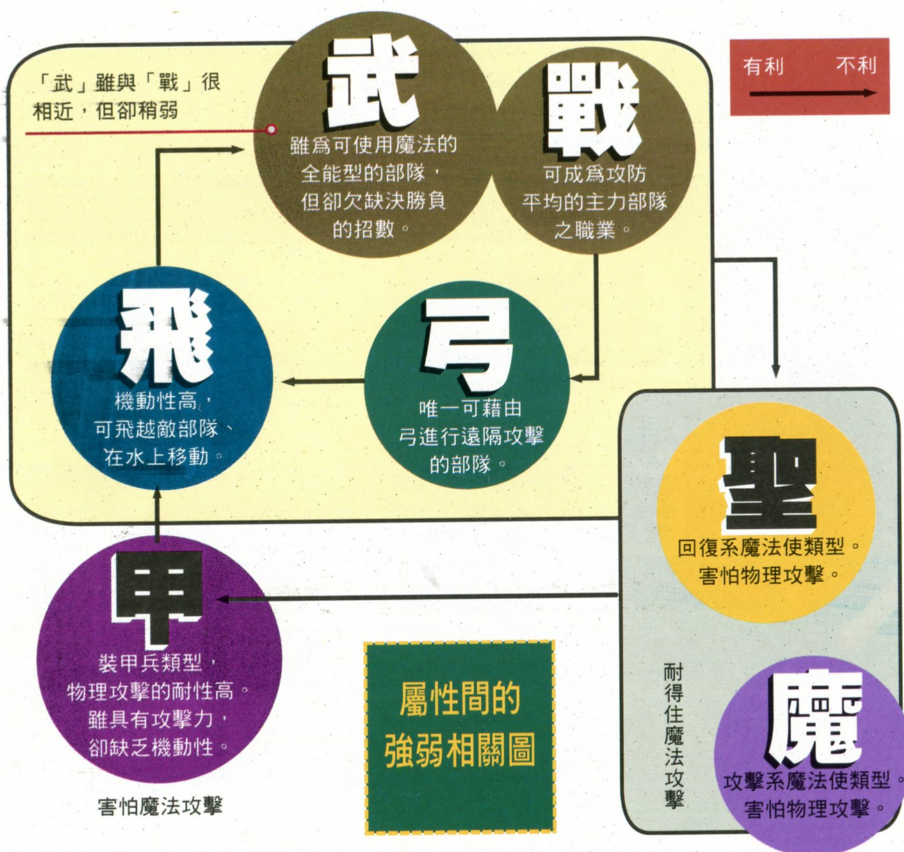
要是在成爲攻擊目標的敵人旁邊有己方同伴，產生支援效果，可對敵人造成比平常更大的損害。其效果，2人比1人大、3人比2人大，人數越多效果就越高。當然，敵方也有支援效果，所以移動時要先確認好敵人的移動範圍，避免遭到包圍。



【地形效果】
站在防禦率高的地形提升防禦力

部隊所站立的每個地形都各有其地形效果。此效果會影響到部隊的防禦力，而且站得越高受到敵方攻擊的損害就越小。要是平地上有敵人，就要先調查鄰接的地形，移往效果更高的位置。如此，戰鬥起來應會比敵人有利。





考慮各人物的屬性，選擇戰鬥對手

無論敵我，所有的部隊都被分為 7 種屬性，而這些屬性之間都互相具有強弱關係。其關係如上。只要牢記這些關係，戰鬥想必能趨於更有利的狀態。在飛兵多的戰場中弓兵可大展身手，在裝甲兵多的戰場中，魔法使可大為活躍。還有，只要將游標對準便可確認敵方部隊的屬性。

資料解析篇

DATA ANALYSIS

可以保護自己生命的武器、防具以及各種的魔法。影響戰鬥勝負的關鍵地形。再加上放出憎惡之氣的兇惡怪獸們。只要能将這些資料作爲知識記下來，並加以活用，必能輕易邁向勝利之路。



Weapon, Armor & Item

【武器・防具＆道具介紹】

Information

得到更銳利的劍，身穿更堅固的鎧甲、用道具來回復，要在戰亂之世活下去並非不可能。

擊退敵人，保護自己的裝備品

爲了有利於戰鬥的進行，必須裝備更強力的武器及防具。在此，將武器分成六種，防具分成四種來加以介紹。除了確認裝備可能屬性之外，最好讓各人物加以裝備。

WEAPON

劍 可裝備屬性：戰

短劍（ショートソード）	價格：60
	攻擊力：＋2



最受歡迎的一般戰士用武器。因爲是發給警備團之物，所以刀刃長度不長。

輕劍（ライトソード）	價格：120
	攻擊力：＋4



具有細長刀刃之劍。如其名一般，以非常輕的金屬所製成。

鐵劍（アイアンソード）	價格：500
	攻擊力：＋10



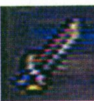
長度與輕劍一樣，但是寬度要寬得多的鐵製之劍。

巨劍（グレイトソード）	價格：2000
	攻擊力：＋18



因爲攻擊力高而得名之劍。最大的特徵是，劍身寬且有金屬護手。

名家之刀（マスターブレード）	價格：7400
	攻擊力：＋26



刀刃尖銳的華麗之刀。據說必須具備相當高度的刀法，才有辦法使用。

鉻之劍（クロムキャリバー）	價格：非賣品
	攻擊力：＋28



凡爾（ヘル）專爲兒子海因（ケイン）所開發的劍。比市售的劍具有較高的攻擊力。

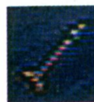
箭 可裝備屬性：弓

獵人之箭（ハンターアロー）	價格：50
	攻擊力：＋2



由金屬箭頭及木製箭身所組成的一般的弓箭。有時獵人也用來狩獵。

輕箭（ライトアロー）	價格：110
	攻擊力：＋3



箭頭及箭身都是以輕金屬所製造的弓箭。方便攜帶，但是攻擊力不高。

鐵箭（アイアンアロー）	價格：450
	攻擊力：＋8



箭頭由堅固的鋼鐵所製造，開發用於戰鬥的弓箭。重點在於紅色的羽毛。

鋼箭（スチールアロー）	價格：1800
	攻擊力：＋15



具有鋼製的大箭頭。具有輕輕貫穿皮鎧等的能力。

重擊之箭（バスターショット）	價格：6600
	攻擊力：＋22



具有兩段式的箭頭，以相當的貫穿力而引爲爲豪。除了手動的弓以外，也能使用在弩上。

神秘之箭（ルーンアロー）	價格：非賣品
	攻擊力：＋25



箭頭又細分成二，更具威力之弓箭。箭柄上刻有神秘文字。



杖 可裝備屬性：魔聖

木杖（ウッドスタッフ）	價格：40
	攻擊力：＋1



以堅固的橡樹所製成的杖。攻擊力雖低，但是使用魔法者的一般武器。

輕杖（ライトスタッフ）	價格：100
	攻擊力：＋2



手握的部分鑲有寶石的杖。杖身的素材是相當輕的金屬。

鐵杖（アイアンスタッフ）	價格：400
	攻擊力：＋5



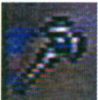
以鋼鐵所製造的堅固的杖。握柄部分輕輕彎曲，以便於使用。

魔力之杖（マジックワンド）	價格：1600
	攻擊力：＋9



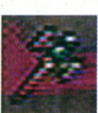
以在不爲人知的樹海所成長，傳說隱藏著魔力的木頭所削成。

奇蹟之杖（ワンダーメイス）	價格：非賣品
	攻擊力：＋10



鑲著充滿魔力的藍寶石。據說過去是偉大的魔導士所使用。

十字之杖（アークススタッフ）	價格：5900
	攻擊力：＋13



類似十字架形狀的昂貴之杖。握柄部分鑲有綠色寶石。

神秘之杖（ルーンワンド）	價格：非賣品
	攻擊力：＋14



模仿骷髏，以水晶裝飾之杖。傳說原本是魔界之物。

斧 可裝備屬性：甲

鐵斧（アイアンアックス）	價格：550
	攻擊力：＋12



爲了砍木頭而製造的普通的斧頭。鐵製，具有相當的重量，不適合於戰鬥。

戰斧（バトルアックス）	價格：2200
	攻擊力：＋22



爲了戰鬥而開發，具有高攻擊力的斧。只要往下一揮，就具有相當的破壞力。

巨人之斧（ギガントアックス）	價格：8140
	攻擊力：＋27



以從前巨人所持的斧頭爲樣本所製造的武器。具有銳利的鋒刃。

究極之斧（ラグナロッカー）	價格：非賣品
	攻擊力：＋39



具有巨大刀刃及裝飾美麗之柄的究極之斧。傳說現在位於某地的山丘。

矛 可裝備屬性：飛

鐵矛（アイアンスピア）	價格：500
	攻擊力：＋5



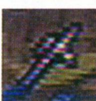
不只是刀鋒的部分，連柄的部分也都是用鐵製造的長矛。特別開發成飛兵用。

音速之矛（ソニックランス）	價格：2000
	攻擊力：＋9



具有粗柄及長圓錐形刀鋒的矛。雖然很大，但精心製造成一手就可使用。

長矛（ヘルバルト）	價格：7400
	攻擊力：＋13



可使出斬殺、突進、敲擊等多種攻擊的武器。在矛之中，柄算是特別地長。

龍之矛（ドラグーンスピア）	價格：非賣品
	攻擊力：＋14



具有如同龍在天空奔馳般飄動形式的矛。好像藏在龍的盤據地。

爪 可裝備屬性：武

鐵爪（アイアンクロー）	價格：450
	攻擊力：＋9



附有兩個長爪的體術用的鐵製武器。能使敵人受到重創。

鋼爪（スチールカッター）	價格：1800
	攻擊力：＋17



以輕且堅固，硬度又高的鋼所製成的爪。能輕易地撕裂敵人的爪。

尖爪（パンツァークロー）	價格：非賣品
	攻擊力：＋20



具有三隻銳爪的武器。是帝國開發用於體術上之武器，一般並沒有出售。

死亡之爪（デスシュレッダー）	價格：6660
	攻擊力：＋24



帶有不祥意味之爪。據說一旦被這個武器所傷，馬上就會死亡。

ARMOR

頭盔 可裝備屬性：戰甲

皮盔（レザーヘルム）	價格：40
	攻擊力：＋2



以堅固的鞣皮所製成的頭盔。發給警備團，但是盔緣小，防禦力低。

輕盔（ライトヘルム）	價格：80
	攻擊力：＋3



以輕金屬所製成的頭盔。雖然比皮革有硬度，但是防禦力沒有那麼高。

鐵盔（アイアンヘルム）	價格：350
	攻擊力：＋7



可以防禦整個頭部及脖子的金屬頭盔。因為以鐵製成，所以稍具重量。

鋼盔（スチールマスク）	價格：1400
	攻擊力：+12



沒有任何裝飾的一般鋼製頭盔。不只能蓋住頭部，也能蓋住臉部。

頭骨之盔（スカルヘルム）	價格：非賣品
	攻擊力：＋15



使用邪惡怪獸的頭蓋所製成的頭盔。據説其強度匹敵鋼鐵。

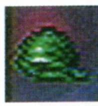
硬盔（ダイナマグナム）	價格：5180
	攻擊力：＋18



以被喻為地上最堅固的金屬所製成的頭盔。與鍛鍊過的戰士相輝映的高級品。

帽子 可裝備屬性：弓魔聖武飛

方巾（バンダナ）	價格：30
	攻擊力：＋1



能完全包住頭部，色彩鮮豔的方巾。聊勝於無的裝備品。

頭環（ヘッドバンド）	價格：60
	攻擊力：＋2



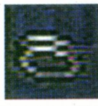
以堅固的金屬來保護額頭部分的典型頭環。能堅固地固定在頭部。

鐵帽（アイアンハット）	價格：250
	攻擊力：＋5



鐵製帽子。採用頂部愈來愈細的可愛形狀，但實際上能確實地保護後頭部。

鋼環（スチールサークル）	價格：1000
	攻擊力：＋9



為了保護額頭及後頭部的鋼製頭環。因為非常輕，負擔少。

特製頭環（ブレイブギア）	價格：非賣品
	攻擊力：11



附有閃耀著黃金的額頭墊布的頭環。環的部分被塗成銀白色。

神秘之冠（ルーンクラウン）	價格：3700
	攻擊力：＋13



施有神秘文字所寫下的特殊咒文之冠。以神秘的力量來守護裝備者。

鎧甲 可裝備屬性：戰弓甲飛

皮鎧（レザーメイル）	價格：50
	攻擊力：＋4



以堅固的鞣皮皮革所製成的鎧甲。但是構造簡單只能保護胸部。

輕鎧（ライトアーマー）	價格：110
	攻擊力：＋7



以輕金屬所製成的鎧甲。胸部當然不用説，也能確實地保護肩及腰部。

鎖子甲（チェインメイル）	價格：450
	攻擊力：＋17



以好幾層細鎖所編成的連環甲。最大特徵在於輕，容易行動。

鱗鎧（スケイルアーマー）	價格：1800
	攻擊力：＋26



具有美麗色彩的圓形鎧甲。在鮮豔綠色的胸部採用特殊的超合金。

巨人之鎧（アトラスメイル）	價格：非賣品
	攻擊力：＋32



冠以神話中巨人之名的鎧甲。以具有足以支撐大地，巨人般的強度而自豪。

神硬鎧（ハードコアスーツ）	價格：6660
	攻擊力：＋39



手藝精湛的工匠，連續鑄造以增加硬度的鎧甲。連要使其表面刮傷都很難。

長袍 可裝備屬性：魔聖武

披風（マント）	價格：40
	攻擊力：＋2



有志於魔術之道者所穿的衣服。可以搭在肩上，或是蓋住整個身體。

綿製之袍（コットンローブ）	價格：70
	攻擊力：＋4



覆蓋住整個身體，易於唸誦術法形狀的衣服。素材是普通的棉。

隱士之袍（ハーミットローブ）	價格：350
	攻擊力：＋10



完成後施以防禦咒文的衣服。質地厚實，防禦力還不錯。

念力之衣（オーラクロス）	價格：1400
	攻擊力：＋18



魔力高的僧侶專心所作成的衣服。只要穿在身上，就會被防禦之氣所包圍。

黑闇之袍（ローブダークネス）	價格：非賣品
	攻擊力：＋20



運用黑暗魔術所作之袍。胸部及袖口部分裝飾金線。

梵天之袍（ブラフマンローブ）	價格：5180
	攻擊力：＋26



只有已修行過高度魔法的人才能穿的衣服。每一處都存在有守護精靈。

ITEM
有回復系及攻擊系的道具

道具在長期戰鬥之旅的進展上，扮演著相當重要的任務。只限於戰鬥時使用，但也有回復己方 HP 及治療狀態異常，甚至攻擊用的道具。

回復系道具

高等藥草（ハイハーブ）



已成長的藥草。只要吃下已長好的根，就可以回復許多 HP 。

值段：800	射程：1	效果範圍：0

魔力之石（マジックストーン）



封入魔力之石。只要切開此石，就可回復 8 點的 HP 。

值段：1500	射程：1	效果範圍：0

精神之水（ソウルウォーター）



注入強力生命力的藥。只要使用此藥，就能回復己方全員的 HP 。

值段：9800	射程：全體	效果範圍：0

藥草（ハーブ）



有著清爽芳香的藥草。只要含在嘴裡，就能回復少許的 HP 。

值段：200	射程：1	效果範圍：0

魔力之油（マジックオイル）



藉由鍊金術，封入魔力的特殊之藥。可以回復 4 點的 MP 。

值段：400	射程：1	效果範圍：0

回復之藥（キュアポーション）



被旅行者當成萬能藥的重要寶物，可治療狀態異常。。

值段：100	射程：1	效果範圍：0

生命之珠（ライフオーブ）



連瀕死之人也能回復精神的珠子。能將 HP 及 MP 回復至最大值。

值段：9000	射程：1	效果範圍：0

攻擊系道具

火之水晶（ファイヤーグラス）



封入火焰之力的水晶。只要破壞，就會發出大火柱，給予敵人火的損害。

值段：2000	射程：3	效果範圍：1

七彩水晶（オーロラソリッド）



在七彩發光的瞬間，變成強烈之光，來攻擊敵人的水晶。與七彩光帶（ピアシングレイ）的效果一樣。

值段：8000	射程：5	效果範圍：3

斬切之環（ギロチンリング）



如同鎌鼬般地斬切範圍內敵人的武器。只要投擲一次就無法回復的消秏品。

值段：4000	射程：0	效果範圍：2°

龍之牙（ドラゴンファング）



操縱火焰的龍牙。只要解放此牙所存在的火龍之力，就會給予火焰的損害。

值段：非賣品	射程：0	效果範圍：8

Magic Information

【魔法介紹】

藉由解放隱藏內部的魔力，就能得到各種的效果。這就是稱爲魔法的神秘力量。

介紹全部 32 種的魔法

在魔法中，不只具有攻擊敵人，還有提升防禦力及回復體力等各種的效果。只要能有效地活用這些魔法，必能有利於戰鬥的進行。在此，以所能修得的職業爲區別來介紹魔法！





治療師（ヒーラー）

	回復（ヒーリング）	神秘之盾（ミスティックシールド）	治療（キュアー）
●射程	4	4	4
●效果範圍	0	0	0
●習得等級	1	8	10
●消費 MP	3	3	2
說明	回復體力的魔法。放出靈光，回復少許範圍內己方的 HP。	提升己方防禦力的魔法。以守護咒文作出看不見的壁障，妨礙敵人攻擊。	治療狀態異常的魔法。以淨化之光包圍己方，治療發生異常的細胞。

主教（ビショップ）

	中回復（メガヒーリング）	神秘武器（ミスティックウエポン）	電光一擊（ライトニングシュート）	大回復（ギガヒーリング）	魔力補充（マジックチャージ）
●射程	4	4	4	5	4
●效果範圍	1	0	0	2	0
●習得等級	12	13	15	18	20
●消費 MP	4	3	7	5	10
說明	回復體力的魔法。基本上與回復一樣，但範圍廣效果亦高。	提升己方攻擊力的魔法。以向戰鬥之神祈禱的方式來提升所具有的能力。	攻擊敵人的魔法。藉由強烈的電磁力使體內的磁氣變亂，給予損害。	回復體力的魔法。範圍比中回復廣，HP 能回復至最大值。	將 MP 讓渡給己方的魔法。釋放自己的魔力，只能讓出 10 點給指定的對手。

英雄（ヒーロー）

	精靈之光（フェアリーライト）	冰之風暴（アイスストーム）
●射程	0	1
●效果範圍	0	0
●習得等級	1	8
●消費 MP	2	4
說明	回復體力的魔法。聖之精靈飛落到頭上，僅能回復少許的 HP。	攻擊敵人的魔法。一邊以冰壁包圍敵人，然後一口氣給予冷氣的損害。

大英雄（ハイマスター）

	烈火之壁（ファイヤーロール）	精靈之星（フェアリースター）
●射程	2	2
●效果範圍	1	0
●習得等級	14	18
●消費 MP	8	5
說明	攻擊敵人的魔法。以烈火之壁包圍敵人的四方給予損害。	回復體力的魔法。效果與精靈之光（フェアリーライト）一樣，射程範圍變廣。

英雄王（フェダーイン）

	三角幻影（デルタミラージュ）
●射程	1
●效果範圍	0
●習得等級	23
●消費 MP	10
說明	攻擊敵人的魔法。以三角形的鏡之結界包圍敵人，往裡面放出電流，給予損害。



術士（メイジ）

闇之召喚（ダークマター）	
●射程	4
●效果範圍	0
●習得等級	1
●消費 MP	2

攻擊敵人的魔法。基本的攻擊咒文，叫出漆黑的闇，給予負面的損害。

符咒之縛（スペルバインド）	
●射程	5
●效果範圍	0
●習得等級	8
●消費 MP	2

麻痺敵人的魔法。以螺旋的咒文綁住敵人，封鎖其行動。有時會失誤。

七彩光帶（ピアシングレイ）	
●射程	4
●效果範圍	1
●習得等級	10
●消費 MP	4

攻擊敵人的魔法。放出七彩光帶，一口氣落下，給予損害。

魔咒王（スペルマスター）

大地邪氣（スプレッドフォース）	
●射程	0
●效果範圍	3
●習得等級	21
●消費 MP	7

攻擊敵人的魔法。收集長眠於大地的邪氣，朝範圍內的敵人釋放，給予損害。

隕石（ロックフォール）	
●射程	6
●效果範圍	0
●習得等級	23
●消費 MP	9

攻擊敵人的魔法。叫出巨大的隕石，從高空落下，給予大損害。

火龍（サラマンダー）	
●射程	0
●效果範圍	10
●習得等級	25
●消費 MP	14

攻擊敵人的魔法。召喚火的守護龍·火龍，以火焰燃燒敵人。

大主教（メシア）

聖之結晶（ホーリープレッシャー）	
●射程	5
●效果範圍	1
●習得等級	22
●消費 MP	7

攻擊敵人的魔法。以聖之結晶包圍敵人，直接給予邪惡意識損害。

超回復（テラヒーリング）	
●射程	全體
●效果範圍	全體
●習得等級	25
●消費 MP	30

回復體力的魔法。一口氣回復在戰場中受傷的所有己方的 HP 。

巫術師（ウィザード）

毒（ポイズン）	
●射程	5
●效果範圍	10
●習得等級	12
●消費 MP	3

中使敵人中毒的魔法。將毒素移植到敵人細胞，每次回合開始就會當予損害。

次元歪斜（バスターエンブレム）	
●射程	0
●效果範圍	7
●習得等級	14
●消費 MP	12

攻擊敵人的魔法。 以傳送廣範圍的咒文，在次元作出歪斜，給予損害。

火爆（ボンバーフラア）	
●射程	5
●效果範圍	2
●習得等級	16
●消費 MP	6

攻擊敵人的魔法。在頭人頭上產生大爆炸，以該震動給予損害。

致命之毒（デッドリーポイズン）	
●射程	5
●效果範圍	2
●習得等級	19
●消費 MP	4

使敵人中毒的魔法。基本上效果與中毒一樣，但範圍較廣。有時也會失誤。

武鬥家（モンク）

石浴（ストーンシャワー）	
●射程	0
●效果範圍	1
●習得等級	12
●消費 MP	10

攻擊敵人的魔法。如其名一般，使大量的石頭浮在宇宙，朝著敵人落下。

大治療（キュアーワイド）	
●射程	0
●效果範圍	1
●習得等級	15
●消費 MP	4

治療狀態異常的魔法。效果與治療一樣，但效果範圍較廣。

回復之環（ヒーリングサークル）	
●射程	0
●效果範圍	1
●習得等級	17
●消費 MP	6

回復體力的魔法。在自己中心產生治療之波，回復位於四方的己方的 HP 。

完全防禦（パーフェクトガード）	
●射程	4
●效果範圍	0
●習得等級	19
●消費 MP	15

防禦敵人物理攻擊的魔法。以堅固的膜覆蓋身體，提升對物理攻擊的防禦力。

聖鬥王（ゴッドハンド）

雷之閃光（サンダーフラッシュ）	
●射程	0
●效果範圍	2
●習得等級	21
●消費 MP	12

攻擊敵人的魔法。發射出耀眼的閃光，在一瞬間給予損害。

回復之波（ヒーリングウェーブ）	
●射程	0
●效果範圍	2
●習得等級	23
●消費 MP	10

回復體力的魔法。治癒之波如同波紋般擴散，回復範圍內己方的 HP 。

神秘之力（ミスティックエナジー）	
●射程	4
●效果範圍	0
●習得等級	25
●消費 MP	15

提升己方攻擊力、防禦力的魔法。是究極的間接魔法。



Geographical Information【地形介紹】

在戰場中有平地及草地等等各式各樣的地形。在進行戰鬥時，地形也是必須考慮的重點之一。

掌握地形及移動力的關係將有助於戰役

移動力是各部隊在每回合中所能移動的數值。通過消費值是指部隊通過此地形時所消費的移動力的數值。地形效果是指在此地形上的部隊受到物理效果時，影響防禦力的數值，此數值愈大愈有利。記住這些組合吧！

移動類型		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
	地形（地形効果）／移動力	5	6	7	5	5	6	7	8	4	6	6	7
通過消費値	平地 (0%)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	草地 (5%)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	樹叢 (15%)	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1
	荒地 (0%)	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1
	水上 (20%)	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-
	毒沼 (0%)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	溶岩 (0%)	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-
	結界 (30%)	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2
段差	上升 1 段	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
	上升 2 段	-	2	1	2	2	1	1	1	-	1	1	1
	下降 1 段	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	下降 2 段	-	1	0	1	1	0	0	0	-	0	0	0
	障礙物	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-

※移動類型
A＝英雄（ヒーロー）/ 士兵（ソルジャー）/ 弓箭手（アーチャー）/ 武鬥家（アーマー）、B＝大英雄（ハイマスター）/ 騎士（ナイト）、C＝英雄王（フェダーイン）/ 大劍士（ソードマスター）、D＝巫術師（ウィザード）/ 主敎（ビショップ）/ 重鎧騎兵（ヘビーアーマー）、E＝狙擊手（スナイパー）、F＝神射手（エースガンナー）、G ＝猛鷹騎士（ホークナイト）、H＝天空領主（スカイロード）、I ＝術士（メイジ）/ 治療師（ヒーラー）、J＝魔咒王（スペルマスター）/ 大主敎（メシア）、K＝武鬥家（モンク）、L＝聖鬥王（ゴッドハンド）



Monster Information

【怪獸介紹】

敵士兵與魔物棲息的薩斯加利亞大陸（サステガリア）。掌握個別資料是邁向勝利的第一步。

擋在亞修（アッシュ）前面的兇惡怪獸

戰場所出現的怪獸分屬七種屬性。另外，資料表中的魔法耐性分成五個階段，特殊（毒・麻痺）耐性分成三個階段，數值愈低耐久力愈好。關於移動類型請參照P26 。



戰

海盜士兵（パイレーツ ソルジャー）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

雷多姆（レッドラム）的部下，戰士類型的海盜。紅色方巾是海盜的標記。

茲卡巴 盜賊頭頭（ズー シーフリーダー）

物理攻擊射程	1
移動類型	B
魔法耐性	2
特殊耐性	1
MP	2



●特徵

盜賊團「獠牙」的頭目。使用自行回復的魔法。

瘋狂士兵（マッドソルジャー）

物理攻擊射程	1
移動類型	B
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

反抗不了自己內心的黑暗面，化爲醜惡魔物的士兵。

盜賊士兵（シーフソルジャー）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

盜賊團中堅戰士。每個盜賊團都會有盜賊士兵。

帝國一般兵（エンパイア トルーパー）

物理攻擊射程	1
移動類型	B
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

裝備獨特的帝國一般兵。多半是原來無法成爲盜賊者。

海因 刺客（ケイン アサシン）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	20



●特徵

精銳部隊緋紅部隊的領隊。使用回復之環（ヒーリングサークル）的魔法。

緋紅部隊 騎士（クリムゾン ナイト）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

移動力、攻擊力都很高，是緋紅部隊的主力戰士。

食屍鬼（カースドグール）

物理攻擊射程	1
移動類型	L
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

一邊發出奇怪的聲音，一邊以銳爪撕裂敵人的食屍鬼。出現於森林裡。

骷髏戰士（スケルトンウォリアー）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

藉由邪法復活的狂戰士的骷髏，雖已化成骷髏但其狂氣依存。

凱因 黑騎士（ケイン ブラックナイト）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	2
特殊耐性	1
MP	25



喪失理性，成爲魔導戰士的凱因，使用離子波（プラズマウェーブ）。

惡魔騎士（デーモンナイト）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

本來不存在於地上的魔界戰士。目光令人毛骨悚然。

弓

盜賊弓箭手（シーフアーチャー）

物理攻擊射程	4
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

在盜賊集團裡面，專門使用弓箭的戰士。射程範圍並不廣。

惡鬼獵人（ハンターゴブリン）

物理攻擊射程	4
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

若是懂得魔導者，較易呼叫出的召喚獸。

海盜弓箭手（パイレーツ　アーチャー）

物理攻擊射程	4
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

雷多姆（レッドラム）的手下，使用弓箭的海盜。習慣在船上使用的弓箭。

惡鬼射手（シューターゴブリン）

物理攻擊射程	6
移動類型	E
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

即使在長耳爲特徵的惡鬼族中，也是弓箭能力特別突出的弓兵。

帝國砲兵（エンパイア　ボンバー）

物理攻擊射程	6
移動類型	B
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

投擲手中所持的炸彈，不怕死的兇惡帝國士兵。

蘭特　職業殺手（ランドー　ヒットマン）

物理攻擊射程	8
移動類型	E
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	4



●特徵

緋紅突擊隊的一員。爲弓箭名手，也使用自行回復的魔法。

緋紅部隊　弓箭手（クリムゾン　アーチャー）

物理攻擊射程	6
移動類型	E
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

集合了帝國軍精銳的緋紅部隊成員，專門使用弓箭的士兵。

珊比妮　神聖射手（サビーニ　ワルキューレ）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	24



●特徵

是唯一的女性緋紅部隊突擊兵。使用超回復（ハイパーヒーリング）的魔法。

緋紅部隊　射手（クリムゾン　シューター）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

裝備帝國軍所開發的強力弩砲的緋紅部隊弓兵。

邪鬼（マスターグール）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

喜好屍肉的森林邪鬼。吐出體內所釀造的腐食液的硬塊。

食人蟲（エグワーム）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

異常成長的食人蟲。從嘴裡吐出聚氣彈攻擊。

守護者　砲兵（ガーディアン　キャノン）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	2
MP	0



●特徵

從手臂發射氣彈的神殿守護者。射程範圍廣，威力亦高。

巨漢　砲兵（ギガント　キャノン）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	2
MP	0



●特徵

曾經被封閉在魔界的魔人兵器，擁有強烈破壞力的魔導砲。

飛

武妖（アームドエレメンタル）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

移動範圍廣，機動性高的召喚獸。手裡持有矛。

毒蝙蝠（ギガバット）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

盜賊所飼養的巨大蝙蝠。只要被咬到就會中毒。

血妖（ブラッドエレメンタル）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

喜歡在負的波動停滯的場所出現的精靈。身穿鐵的盔甲。

幽靈（ゴースト）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	5
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

將在次元歪斜中死於非命的人們的悔恨化爲實體的姿態。

血蝙蝠（ブラッディーバット）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

帝國改良成軍事用的蝙蝠。若被咬到有時會產生麻痺。

緋紅部隊 猛鷹戰士（クリムゾン ホーク）

物理攻擊射程	1
移動類型	H
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

從古代遺跡被發掘，裝備機械翅膀的緋紅部隊的飛兵。

怨靈（アシッドゴースト）

物理攻擊射程	1
移動類型	H
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

被毒沼呑沒的死者的怨靈。被其攻擊有時會中毒。

火龍（サラマンダー）

物理攻擊射程	1
移動類型	H
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	0



●特徵

棲息於灼熱洞窟深處的傳説之龍。從口裡吐出火焰攻擊。

闇龍（バハムート）

物理攻擊射程	1
移動類型	H
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

控制魔界天空的恐怖闇龍。吐出灼熱的火焰來攻擊。



石人（ストーンゴーレム）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	5
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

以泥巴組成，封印意念的魔動石偶。肉體就是武器。

死之巨蟻 軀幹（デスアント ボディー）

物理攻擊射程	1
移動類型	X
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	0



●特徵

盤據沙丘的巨大怪獸的主體。每次移動都會造成地面隆起。

雷多姆 瘋狂船長（レッドラム マッドキャプテン）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	9



●特徵

在加達海（ガダル海）胡作非爲的海盜船長。使用回復的魔法。

闇之石人（ダークゴーレム）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	5
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

爲了保護魔石而製造的魔動石偶。不擅對付魔法攻擊。

貝拉斯古 闇之領主（ベラスコ ダークロード）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	18



●特徵

化爲魔人的將軍。使用自行回復及彩虹風暴（レインボーストーム）魔法。

防禦鎧兵（ガードアーマー）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	5
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

要塞監獄的看守・以巨大的盾百分之百地防禦從前面及側面而來的攻擊・

達多斯 典獄長（ダムドス ジェイルマスター）

物理攻擊射程	1
移動類型	D
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	6



●特徵

連哭泣的小孩也會馬上安靜下來的要塞監獄鬼獄長。使用自行回復的魔法・

坦洛斯 巨鎧兵（ダロス グレイトアーマー）

物理攻擊射程	1
移動類型	D
魔法耐性	3
特殊耐性	1
MP	15



●特徵

緋紅部隊突擊兵之一・使用特殊回復（エクストラヒーリング）的魔法・

緋紅部隊 鎧兵（クリムゾン アーマー）

物理攻擊射程	1
移動類型	D
魔法耐性	5
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

在緋紅部隊中，以臂力特別強者所組成的精英裝甲兵・

金人（ゴールデンゴーレム）

物理攻擊射程	1
移動類型	D
魔法耐性	5
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

金光閃閃最強的石人・防禦力高，但不擅對付魔法的攻擊・

守護者 突擊兵（ガーディアン コマンド）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	4
特殊耐性	2
MP	0



●特徵

單眼，具有結實的軀體，古代人造出的神殿守護者・



巨漢 突擊兵（ギガント コマンド）

物理攻擊射程	1
移動類型	C
魔法耐性	4
特殊耐性	2
MP	0



●特徵

古代人所造的魔人兵器。人們因懼怕其力而將它封印。

卡茲 戰鬥專家（カーツ バトルマスター）

物理攻擊射程	1
移動類型	L
魔法耐性	2
特殊耐性	1
MP	30



●特徵

緋紅突擊兵的一人。使用強力的千劍魔法（サウザンドダガー）。

加蒙 大術士（ガモー アークマスター）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	2
MP	0



●特徵

服侍道魯夫（ドルフ）的魔導士。使用闇之星體（ダークスフィア）及爆炸（クスプロージョン）。

巫師（ネクロマンサー）

物理攻擊射程	8
移動類型	F
魔法耐性	3
特殊耐性	2
MP	0



●特徵

使用邪惡之河（イビルストリーム）及闇之颶風（ダークハリケーン），充滿狂氣的邪教神官。

武

魔

聖

死之巨蟻 臂（デスアント アーム）

物理攻擊射程	1
移動類型	K
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

即使被打倒也能無止境活下去的死之巨蟻之觸手。攻擊時也會使人麻痺。

邪惡雕像（イビルスタチュー）

物理攻擊射程	1
移動類型	X
魔法耐性	1
特殊耐性	1
MP	12



●特徵

釋放出邪惡之氣，令人毛骨悚然的石像。使用七彩之光（ピアシングライト）的魔法。

村人（ムラビト）

物理攻擊射程	1
移動類型	A
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

受到邪惡雕像（イビルスタチュー）的邪氣，失去正氣的村人。

帝國術士（エンパイアメイジ）

物理攻擊射程	1
移動類型	D
魔法耐性	1
特殊耐性	2
MP	20



●特徵

發誓效忠帝國的魔法使。使用虹之攻擊（レインボーストロス）的魔法。

帝國牧師（エンパイア プリースト）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

爲帝國工作的破戒僧。攻擊力低，使用回復魔法。

猛犬（ガードドッグ）

物理攻擊射程	1
移動類型	K
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

用於軍事訓練的猛犬。若被其牙齒咬到，有時會中毒。

死之魔導士（デスシェイド）

物理攻擊射程	1
移動類型	J
魔法耐性	1
特殊耐性	2
MP	25



●特徵

活生生的屍體魔導士。使用雷球（サンダーボール）及危險之波（ハームフルウェーブ）的魔法。

緋紅部隊 賢者（クリムゾン セージ）

物理攻擊射程	1
移動類型	G
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

崇拜闇神的緋紅部隊賢者。使用特殊回復（エクストラヒーリング）的魔法。

寶箱怪（ミミック）

物理攻擊射程	1
移動類型	K
魔法耐性	3
特殊耐性	3
MP	0



●特徵

平常看來是一個寶箱，會攻擊不小心打開該寶箱者。

緋紅部隊 法術師（クリムゾン ウォーロック）

物理攻擊射程	1
移動類型	J
魔法耐性	1
特殊耐性	2
MP	20



●特徵

緋紅部隊的魔導士。使用魔力之箭（マジックアロー）及轟隆之雷（ローリングサンダー）。

人物

THE CHARACTERS

心裡受到重創的人，無法忘記可怕過去的人，隱藏自己身世的人……
冒險者們各自有各自的煩惱，儘管如此他們仍然指望著明天的到來。
在此若能了解他們的能力、性格、出身等，將更能深入體會到故事的樂趣。



Character
【人物介紹】

再次成爲亂世的尹日利亞（イシュタリア）。各式各樣的人物，內心隱藏著各種的想法，以此地爲舞台展開一齣齣的連續劇。解逅、離別、悲傷、憤怒……每個人都能爲主人公。

INFORMATION

活躍於浩大故事中的人物們

以本篇的主人公亞修（アッシュ）爲首，追溯多舛的命運，被捲入動亂漩渦中的人們。在此介紹成爲故事中心的這種人物。也一併介紹轉職的流程，請務必作爲轉職的參考。



亞修（アッシュ）

●基本職業：英雄（ヒーロー）●年齡：24歲

別號黑色疾風的名劍豪

率領尹日利亞（イシュタリア）警備兵團第16小隊的戰士，別號黑色疾風的名劍豪。父親威爾（ウル・ランバート）是在革命戰爭時指揮解放軍戰鬥的戰士，但突然向敵人倒戈，死得不光彩。身爲一個背叛者兒子的自卑，時常不經意地流露在亞修的臉上。

●初期裝備
輕劍（ライトソード）
皮盔（レザーヘルム）
皮鎧（レザーメイル）
●所持物
藥草（ハーブ）
●魔法
精靈之光（フェアリーライト）

轉職流程



初期職業
英雄（ヒーロー）



等級10
大英雄（ハイマスター）



等級20
英雄王（フェダーイン）



通過全部試練
英雄神（ヴァンダリアン）







艾莉娜(エリナ)

●基本職業:術士(メイジ)
●年齡: 19 歲

英雄貝拉斯古(ベラスコ)的養女

隱藏著傲人魔法才能的少女。在十五年前的革命戰爭變成戰爭孤兒而不知所措,被尹日利亞(イシュタリア)英雄貝拉斯古將軍撿到,當成養女來扶養。爲了尋找失蹤的父親,決定與亞修一行人一起行動。

轉職流程 魔

●初期裝備
輕杖(ライトスタッフ)
方巾(バンダナ)
綿製之袍(コットンローブ)
●所持物
魔力之油(マジックオイル)
●魔法
闇之召喚(ダークマター)



武



荷西(ホセ)

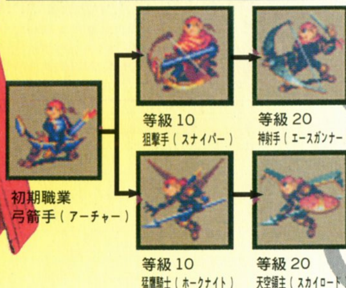
●基本職業:弓箭手(アーチャー) ●年齡: 21 歲

製造笑料的警備兵團員

亞修所率領的警備兵團的成員。雖然是個風流種子,但在戰鬥中卻製造笑料來緩和同伴緊張心情的開心果。輕巧的身手在團員之中也是屬一屬二。

●初期裝備
獵人之箭(ハンターアロー)
方巾(バンダナ)
輕鎧(ライトアーマー)
●所持物
藥草(ハーブ)
●魔法
無

轉職流程 弓



飛





奇斯（キース）

●基本職業：士兵（ソルジャー）
●年齡：27 歲



冷靜沈著、剛勇無雙的巨漢

尹日利亞（イシュタリア）警備兵團第 16 小隊的成員，亞修（アッシュ）諮商的好幫手。時常保持冷靜沈著，正確判斷狀況的言行舉止扮演著使被激情衝暈頭，容易冒失的同伴冷靜下來的角色。曾經有一段女朋友被犯人所殺的過去。

●初期裝備
短劍（ショートソード）
輕盔（ライトヘルム）
皮盔（レザーヘルム）
●所持物
藥草（ハーブ）
●魔法
無

轉職流程





琳恩（リーン）

●基本職業：弓箭手（アーチャー）　●年齡：22 歲

具有眞本領的旅行女兵士

助陷入苦戰的亞修一臂之力，之後將會一起行動的女突擊兵。確實有眞本領，但有個缺點，就是喜歡將自己置身於險境，欠缺戰鬥方式的考慮。自從被奇斯點醒此事之後，意識到他的存在。



轉職流程



●初期裝備
輕箭（ライトアロー）
頭環（ヘッドバンド）
輕鎧（ライトアーマー）
●所持物
藥草（ハーブ）
●魔法
無





霍克斯（ホルクス）

●基本職業：治療師（ヒーラー）
●年齡：65 歲

注重傳統及格式的老人

擔任艾莉娜（エリナ）的教育工作，自幼就照顧她的老人
行儀作法上很嘮叨，但是卻是將艾莉娜視爲自己的孫子。
莉娜慫恿，參加亞修一行人的行列。同時，與凱尼斯（ク
ス） 自小就認識，雖然時常吵嘴，但其實感情很好。

●初期裝備
木杖（ウッドスタッフ）
頭環（ヘッドバンド）
披風（マント）
●所持物
回復之藥（キュアポーション）
●魔法
回復（ヒーリング）

轉職流程





拉多（ラドー）

●基本職業：士兵（ソルジャー）
●年齡：26 歲

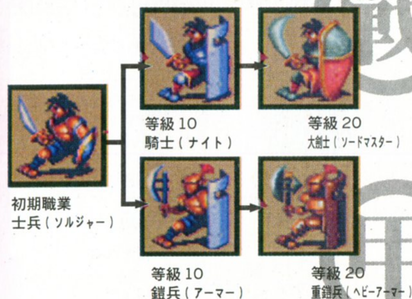
重人情義理的熱血漢子

住在波茲港鎮（ポーツ）的倔強船員。同伴被海盜．雷多姆（レッドラム）所殺，而每天沈溺於酒中，但碰到亞修一行人爲重振雄風的契機。給人無賴之徒的感覺，但實際上卻是個重人情義理的熱血漢子。



●初期裝備
短劍（ショートソード）
皮盔（レザーヘルム）
皮鎧（レザーメイル）
●所持物
回復之藥（キュアポーション）
●魔法
無

轉職流程





唐孟（ドルメン）

●基本職業：士兵（ソルジャー）
●年齡：41歲

擔任貝拉斯古（ベラスコ）副官的道地武人

貝拉斯古（ベラスコ）的副官，道地的武人。性格正直，深受部下的信賴。與貝拉斯古將軍一起去吉爾巴斯島（ギルバレス島）進行調查，但卻被某人給囚禁。就在險些葬命逃出時，碰到了亞修一行人。

●初期裝備
輕劍（ライトソード）
輕盔（ライトヘルム）
輕鎧（ライトアーマー）
●所持物
藥草（ハーブ）
●魔法
無

轉職流程





亞蒙（アモン）

●基本職業：弓箭手（アーチャー）
●年齡：18歲

有懦弱的一面，唐孟的部下

唐孟（ドルメン）的部下。雖然做事認眞，但稍帶懦弱的新兵。對同是唐孟部下的艾莉娜有意思，但老是沒法成爲她的男伴。至於會與亞修一行人一起行動，也是因爲艾莉娜在的緣故。

●初期裝備
輕箭（ライトアロー）
頭環（ヘッドバンド）
輕鎧（ライトアーマー）
●所持物
藥草（ハーブ）
●魔法
無

轉職流程





莎莉雅（サリア）

●基本職業：治療師（ヒーラー）
●年齡：17 歲



現實主義者，靠得住的人

唐孟的部下。與亞蒙（アモン）同樣是新兵。一邊從軍，一邊找尋理想的男朋友。性格開朗迷糊，但是是個現實主義靠得住的人。雖然不討厭亞蒙，但是對其小孩子氣總感到美中不足。

轉職流程



●初期裝備
輕杖（ライトスタッフ）
頭環（ヘッドバンド）
綿製之袍（コットンローブ）
●所持物
魔力之油（マジックオイル）
●魔法
回復（ヒーリング）
神秘之盾（ミスティックシールド）



薩姆拉（サムデラ）

●基本職業：術士（メイジ）
●年齡：49 歲



傳說相當頑固的大魔導士

只要是有志於魔法之道的人，無人不知的傳說中的大魔導士。中了過去逐出師門的弟子的圈套，現在已經失去了曾有的魔力。頑固說話刻薄，但具有看清事實真相的洞察力。

轉職流程



●初期裝備
鐵杖（アイアンスタッフ）
鐵帽（アイアンハット）
隱士之袍（ハーミットローブ）
●所持物
魔力之石（マジックストーン）
●魔法
闇之召喚（ダークマター）
符咒之縛（スペルバインド）
七彩光帶（ピアシングレイ）

凱尼斯（ゲニウス）

●基本職業：弓箭手（アーチャー）
●年齡：66歲

擅長發明的機械工作室的師傅

機械工作室的師傅，發明飛兵機械翼的人物。以革新及發展爲宗旨，與自幼就熟識的保守派霍克斯（ホルクス）是經常吵架的朋友。與帝國軍隊發生糾紛時，被憲兵捉住送到要塞監獄。

●初期裝備
鋼箭（スチールアロー）
鐵環（アイアンバンド）
鱗鎧（スケイルアーマー）
●所持物
高等藥草（ハイハーブ）
●魔法
無

轉職流程

初期職業
弓箭手（アーチャー）

等級10
狙擊手（スナイパー）

等級20
神射手（エースガンナー）

等級10
猛鷹騎士（ホークナイト）

等級20
天空領主（スカイロード）

凡爾（ヘル）

●年齡：57歲

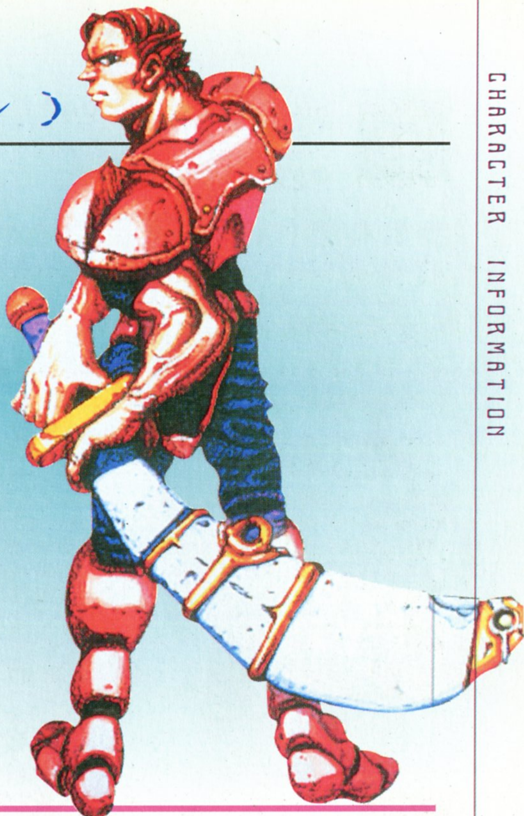
以強硬著名的國防部長官

國防部長官。以維持治安之名，來剷除弱者的政策，受到許多批評。但卻得到衆多支持者，在尹日利亞（イシュタリア）議會中形成一股勢力。創設了壓制經常發生的恐怖行動、游擊隊等的特殊部隊「緋紅部隊」，由兒子海因（ケイン）擔任指揮。



海因（ケイン）

●年齡：25 歲



視亞修爲敵人，緋紅部隊的總指揮官

凡爾（ヘル）的兒子，凡爾所創設的特治安維持部隊．緋紅部隊的總指揮官。在父親的影響之下，強烈自識爲精英分子，對於反體制組織，具有徹底壓制冷酷的一面。雖然同樣是帝國的士兵，卻將叛徒的兒子亞修當成眼中釘。



緋紅部隊指揮官

統治各部隊的海因部下

尹日利亞（イシュタリア）的特治安維持部並「緋紅部隊」。這支部隊是集合了帝國士兵精銳的精英戰鬥集團，以高度戰鬥能力及對反體制組織嚴苛的壓制而著名。所謂的緋紅部隊指揮官是統治緋紅部隊各部隊的超級精英的組合。總共有四人。各具有不同的屬性，在緋紅部隊的戰士中具有突出的能力而自豪。

珊比妮（サビーニ）



愛著海因，爲緋紅部隊中唯一的女生。對於敵視海因者，一律不手下留情地加以攻擊。

●年齡：23 歲

坦洛斯（ダロス）



以猛將著稱而令人畏懼，但欠智略，經常因爲太過魯莽而吃到敗仗。

●年齡：28 歲

蘭特（ランドー）



與呆呆的外表不同，是一個無情的男子。具有以自己爲中心的性格，是個自戀狂。

●年齡：24 歲

卡茲（カーツ）



認爲在絕對的能力之前，沒有所謂的正義與善惡，只求登峰造極之技的冷酷男子。

●年齡：35 歲



道魯夫（ドルフ）

●年齡：31歲

尹日利亞（イシュタリア）的年輕議員



在充斥著不正與貪污的尹日利亞（イシュタリア）議會中，他是一個清新改革派，廣受注目的年輕議員。拜託亞修一行人找尋貝拉斯古（ベラスコ）將軍。相當能利用改革派議員的表面及凡爾心腹的秘密身分。是個擅用各種陰謀的人。





貝拉斯古（ベラスコ）

●年齡：47歲

活躍於革命戰爭的英雄

活躍於革命戰爭，之後成爲守護尹日利亞（イシュタリア）免受外敵侵犯的英雄。因爲其武勇及人格，不管軍隊的裡裡外外，都有很多的信奉者。在革命戰爭時，收養了在城裡迷路的艾莉娜（エリナ）爲養女，細心地扶養長大。有謠言指出他退役之後將投身政界，但爲執行某任務抵達吉爾巴斯島（ギルバレス島）之後，就失去了消息。



賢者・阿雷斯（アレス）

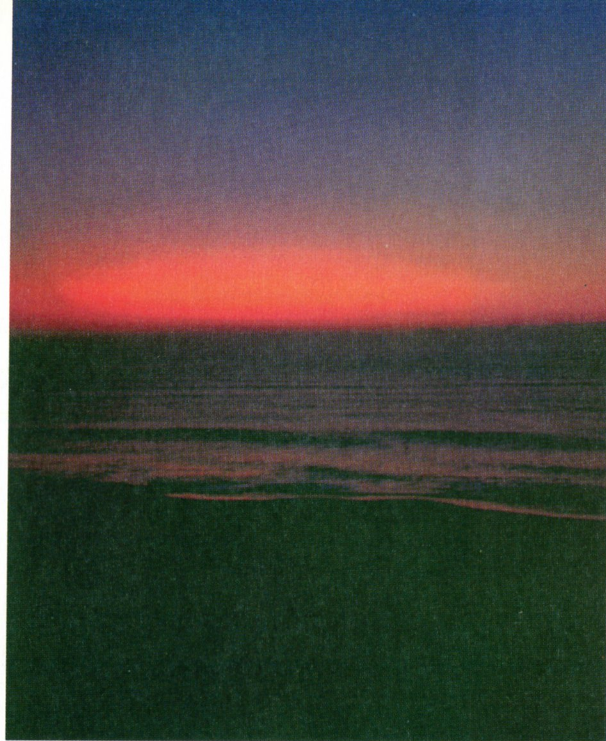
●年齡：？



在革命戰爭中率領民衆的賢者

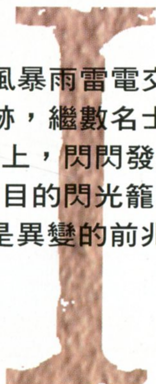
在十五年前的革命戰爭中，率領受苦於壓制的民眾，組織解放軍，對王國舉起反對的旗幟。之後，不斷地進行富有智略的戰鬥，戰勝王國軍。雖然被擁護爲新政府的盟主，但戰後即在某處失蹤，至今其下落仍然不明。





動亂的預感

THE PROSPECT IS GLOOMY



波濤洶湧的海面上狂風暴雨雷電交加，一座島嶼浮現。
在充滿詭譎氣氛的島上遺跡，繼數名士兵之後踏進遺跡的男子，
將被供奉在祭壇上，閃閃發光的寶石取走。
在那一瞬間，周遭被眩目的閃光籠罩，隨即又復歸平靜。
這正是異變的前兆……



山賊之谷



位於首都修美尼亞（シュメリア）南邊的山谷。3個商人正進入以山賊"獠牙（ウンババの牙）"的地盤而聞名的這個山谷……

PARTY MEMBER

ENEMY

A 茲卡巴（ズー・ガッハ）<P.27>
B 盜賊士兵（シーフソルジャー）<P.27>
C 盜賊弓箭手（シーフアーチャー）<P.28>

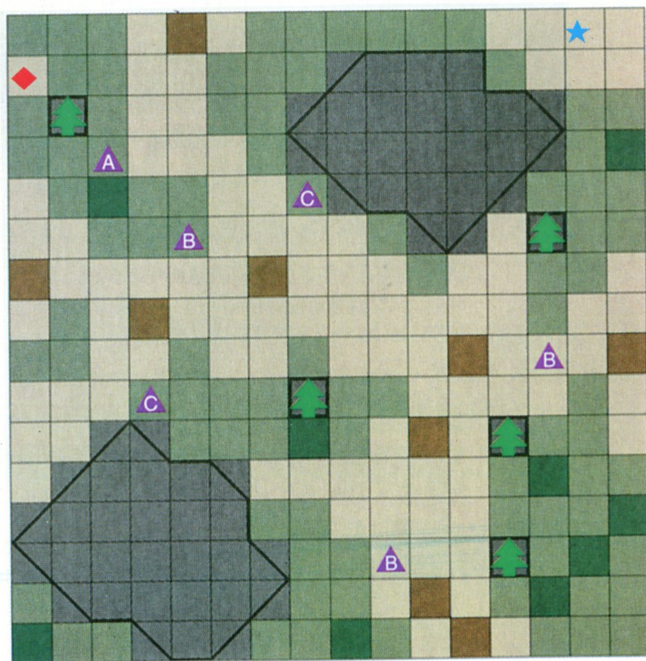
MAP INFORMATION

夾在小山之間的山谷

東西各有一座小山。當然，這小山是不可能侵入的，要請您注意的是山麓的部份，應該察覺到段差變得比其他地方高吧。還有些地形防禦率頗高的樹叢。這兩處是戰略上的重點。



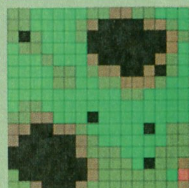
地形地圖



平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%

隱藏道具 ★→ライトソード
◆→マッドネスブック

段差地圖





1 "黑色疾風"亞修登場

EVENT

3 名商人在路上行走，突然眼前出現一群山賊。自稱是"獠牙（ウンババの牙）" 的他們，要求馬上交出錢財。然而，一點也看不出害怕的商人之一，一刀就將走近他的山賊給斃了。其實這些商人是前來治退盜賊的尹日利亞（イシュタリア）警備兵團第 16 小隊的成員——亞修（アッシュ）、荷西（ホセ）、奇斯（キース）所喬裝的。





2 與盜賊團"獠牙"的戰鬥

BATTLE

●勝利條件
擊破茲卡巴
●敗北條件
亞修死亡

亞修説出自己的眞正身份後就突入戰鬥。但是，不可因爲急於打倒茲卡巴（ズー・ガッハ）達到勝利條件就冒然前進。因爲可能一下子就被敵人包圍、殲滅。首先，以後方的盜賊士兵（シーフソルジャー）爲第 1 目標，接著是盜賊弓箭手（シーフアーチャー），最後打倒茲卡巴吧！戰鬥的要點是，最好利用段差，或是站在樹叢上來進行戰鬥。荷西的弓從遠方攻擊之後讓亞修和奇斯突進，用這種策略來戰鬥吧！





3 盜賊團首領的眞正身份

EVENT

一擊退盜賊團就會發生事件，終於知道率領盜賊團的人物是 2 個月前被亞修他們以現行犯逮捕的茲卡巴。而且，山賊們突然開始在成爲貿易要地的這個山谷橫行的幕後原因也眞相大白了。奸商和腐敗的政治家爲了非法之利，而與茲卡巴一干犯罪者勾結……



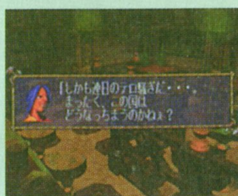


首都修美尼亞

共和制國家尹日利亞（イシュタリア）的中樞都市。期望從壓制中解放出來而引發的革命戰爭迄今已 15 年。在弊端叢生的首都終於發生暴動！！

情報收集　紛紛議論對國家的不安

在首都修美尼亞（シュメリア）的酒吧，可以聽到社會上犯罪者、恐怖份子到處橫行，以及 3 天前國家元首被恐怖份子暗殺的情報。可以窺見人們抱著對國家的不安和不滿生活著。



SHOP LIST



武器

ショートソード	60
ライトソード	120
ハンターアロー	50
ライトアロー	110
ウッドスタッフ	40
ライトスタッフ	100



防具

レザーヘルム	40
ライトヘルム	80
バンダナ	30
ヘッドバンド	60
レザーメイル	50
ライトアーマー	110
マント	40
コットンローブ	70



道具

ハーブ	200
マジックオイル	400
キュアポーション	100
ファイヤーグラス	2000

EVENT　1 在警備兵團本部的報告

亞修（アッシュ）向警備兵團團長克勞斯（クラウス）報告茲卡巴（ズー・ガッハ）一事。在這裡可以得知即使發動革命也未好轉的國家的情況，以及雖然那樣仍不死心，認爲社會是可以改變的克勞斯的正直人品。



EVENT　2 發生暴動的通知

在酒吧向所有的人問話後會發生事件，傳來在多鐸（ドブル）地區發生暴動的消息。好像是軍方的兵隊和以穩健著稱的多鐸地區王黨派的貴族之間，因爲 3 天前發生的元首暗殺事件而產生激烈的衝突。前往現場確認事實的眞相吧！

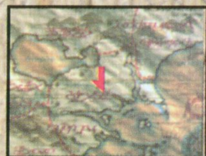


MOVE　3 速往多鐸地區

上述事件的發生後，便可以移動到 " 多鐸地區（ドブル地區）" 。反正也無法到別的場所了，乖乖地從移動指令中選擇 " 多鐸地區 " ，使故事進行下去吧！

2 BATTLE MAP

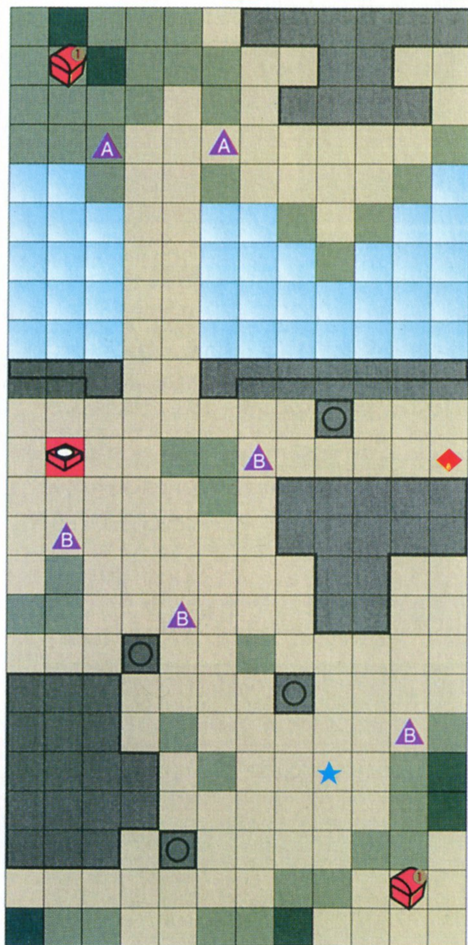
多鐸地區（ドブル地區）



革命戰爭當時因討厭流血而迅速回應和平談判的、以穩健而著稱的貴族所居住的多鐸地區。然而，如今這個地區卻是籠罩在一片腥風血雨之中。

地形地圖

平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%　水上 20%



隱藏道具
◆→コウチヤキノコ
★→ライトアロー

PARTY MEMBER



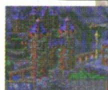
ENEMY

A 惡鬼獵人
（ハンターゴブリン）
<P.28>
B 武妖
（アームドエレメンタル）<P.28>

ITEM

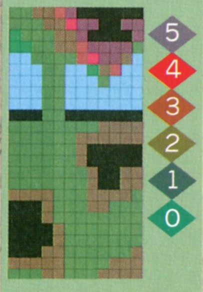
①藥草（ハーブ）

MAP INFORMATION



架著吊橋的荒廢市區
應該要注意的怎麼説都是那座吊橋。要放下吊橋就必須操作開關。

段差地圖



EVENT

1 菁英戰鬥集團"緋紅部隊"

到達多鐸地區（ドブル地區）的亞修們所看到的，是將停止抵抗的貴族們砍殺的抗暴特別治安維持部隊・緋紅部隊（クリムゾン）。那副以殺人爲樂的姿態，與其説是治安維持部隊，不如説簡直就是殺人集團。而指揮這個緋紅部隊的是部隊創始人，國防省長官凡爾（ヘル）的兒子海因（ケイン）。一看到亞修，他突然就大喊「背叛者的兒子」，對於亞修沒有好感的樣子十分明顯。



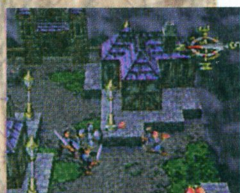


BATTLE

●勝利條件
全員到達教會前
●敗北條件
亞修死亡

2 召喚獸的市區戰

海因離去後，召喚獸突然登場，戰鬥開始。這場戰鬥最重要的一點是踩開關讓橋架到河川上，確保通路，切不可急燥。因爲一架上吊橋，對岸的惡鬼獵人（ハンターゴブリン） 就會攻過來。不要讓好不容易藉橋分隔開的敵人又會合在一起。首先將橋這邊的原野定爲戰場，專心在河川前殲滅武妖（アームドエレメンタル）吧！打倒所有的武妖之後再架橋就不要緊了。站在橋這邊的開關上"探索"。將橋降下擊破惡鬼獵人（ハンターゴブリン），移動到教會的入口前的話，戰鬥就結束。另外，要注意別忘了在前往教會之前開寶箱，拿到隱藏道具。







3 被囚禁的科雷馬伯爵

EVENT

進入教會的亞修遇見多鐸地區（ドブル）的代表・科雷馬伯爵（クレイマール）。伯爵説騷動的原因在於自己未能完全制止年輕人們。但，就在那時候海因（ケイン）、緋紅部隊（クリムゾン） 他們回來了。然後……殘忍地斬殺科雷馬伯爵以外的貴族。親眼看到海因的殘暴無情，亞修體內熱血沸騰。現場的氣氛非常緊張，一觸即發……就在那時克勞斯（クラウス） 團長出現了，總算沒發生事端…

4 道魯夫任命的機秘任務

EVENT

發生暴動的翌日，被克勞斯叫來的亞修遇見一個男子，是年輕派改革議員道魯夫（ドルフ）。在這裡，話題圍繞著被暗殺的首相的繼任者，從道魯夫那裡聽到組織緋紅部隊的凡爾（ヘル）和亞修他們的上司羅爾多（ロナルド）在競爭首相之位、凡爾若成爲元首的話必定會變成恐怖政治等等的事。而後，和緋紅部隊（クリムゾン）水火不容的亞修等人，接受道魯夫所示，進行機密任務。

5 吉爾巴斯島之旅

EVENT

克勞斯、亞修、奇斯（キース）、荷西（ホセ）圍著桌子討論道魯夫所委任的機密任務。號稱國防省第 2 號人物的貝拉斯古（ベラスコ）上級大將前往吉爾巴斯島（ギルバレス島）後就行蹤不明，機密任務就是要調查此事件。謠傳貝拉斯古將軍奉了凡爾的密令正在策劃政變，此次任務是要找到貝拉斯古將軍，察探其動向。但是人民敬他是祖國的英雄，那樣的他會想要發動政變嗎……加上，無法判斷道魯夫是可以信任到什麼程度的人物。還是拒絕他的請求比較好……團長克勞斯下結論道。但是，亞修反對克勞斯的意見，決定順道魯夫的意思前往吉爾巴斯島。不管事情眞相是如何，一定得找出行蹤不明的將軍才行……身爲軍人的亞修是如此認爲的。

BATTLE MAP 3

王宮遺跡



存在著革命戰爭當時被戰火摧殘、靜待著風化的亞瑟（アッシャー）王朝宮殿遺跡的山丘。
在這座山丘上，亞修他們聽到了充滿敵意的神秘聲音。

PARTY MEMBER



NEW MEMBER
艾莉娜（エリナ・ソーン）
霍克斯（ホルクス・ターナー）

ENEMY
A 石人（ストーンゴーレム）(p29)

ITEM
❶藥草（ハーブ）
❷回復之藥（キュアポーション）

MAP INFORMATION

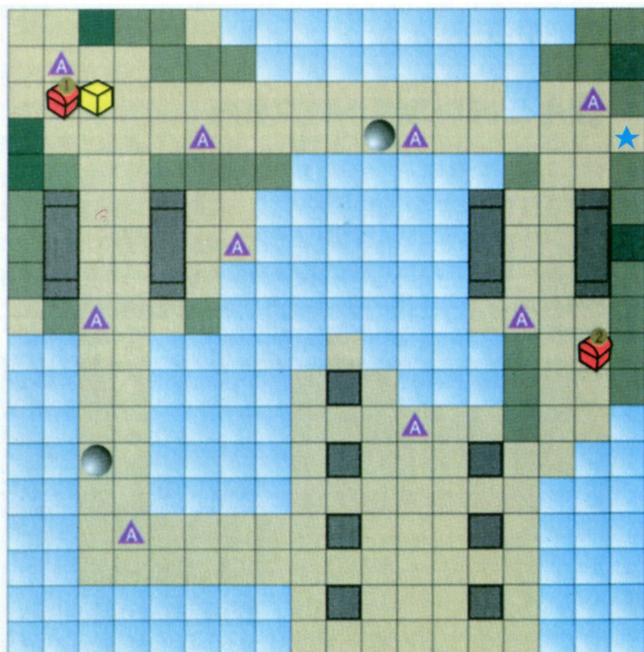
有 2 條路線的廢墟

廢墟有順時鐘方向和反時鐘方向 2 條路線。戰鬥方法視走哪一條路線而改變。另外，裝著回復道具的 2 個寶箱中，在東北的那一個必須推移箱子確保踏腳處才能取得裡面的東西。

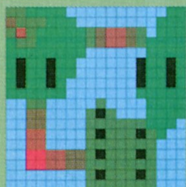


地形地圖

隱藏道具★→ファイヤーグラス



段差地圖





1 迴盪在黑暗中的具敵意的聲音

EVENT

亞修一行人從修美尼亞市（シュメリア）出發前往吉爾巴斯島（ギルバレス島），剛一來到有著亞瑟王朝（アッシャー王朝）王宮遺跡的山丘，就聽到一句充滿敵意的聲音--"回去！"。同時出現了數個石人（ストーンゴーレム）。聲音主人是誰、叫人回去的原因……要知道這一切，似乎只有打倒站立眼前的石人群了。





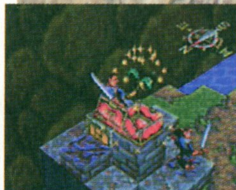
2 襲擊而來的石人

BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

與身體堅硬的石人戰鬥時，避免一對一的戰鬥、聚在一起行動以獲得支援而給予敵人更大的損害，這是不變的原則。攻略路線有順時鐘和反時鐘方向 2 條，但直接從南側反時鐘方向前進比較好。因爲若走從北側順時鐘方向前進的路線，會突然有敵人站在段差高的位置上，不管怎麼做亞修他們都會被迫面對位置不利的戰鬥。





3 襲逅艾莉娜

EVENT

驅使石人的竟是貝拉斯古（ベラスコ）將軍的女兒艾莉娜（エリナ）。她一直以爲亞修他們是誣陷父親，説他企圖政變的人。但是誤會解開後，艾莉娜卻説要與亞修他們同行，於是不得不選擇是否帶她一起去。雖然如此，不管選擇哪一個結果都一樣。結果，艾莉娜和跟隨她的霍克斯（ホルクス）會成爲同伴，所以無需煩惱。



4 在地牢的三人

EVENT

接著場景變成科雷馬伯爵（クレイマール）在地牢被拷問的畫面。在這裡，凡爾（ヘル）、海因（ケイン）和道魯夫（ドルフ）是同夥的事已經很清楚了。而且，從會話中可以得知這三人正在尋找流傳於王族的"某某東西"，以及那"某某東西"與吉爾巴斯島有密切的關係。但是，那"某某東西"到底是指什麼此時仍然不清楚。



BATTLE MAP

4 吊橋的攻防



在王宮遺跡東側、通往沿岸的萊茵（ライン）大橋。和在這裡遭遇的盜賊戰鬥得正激烈時，突然，出現一位前來相救的謎樣的女戰士！！

PARTY MEMBER



NEW MEMBER

琳恩（リーン・シヴァ）

ENEMY

A 盜賊士兵
（シーフ ソルジャー）<P.27>
B 盜賊弓箭手
（シーフ アーチャー）<P.28>
C 毒蝙蝠
（ギガバット）<P.28>

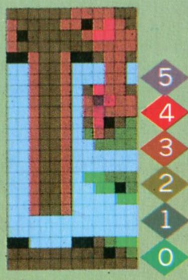
MAP INFORMATION

一截接一截被炸掉的吊橋



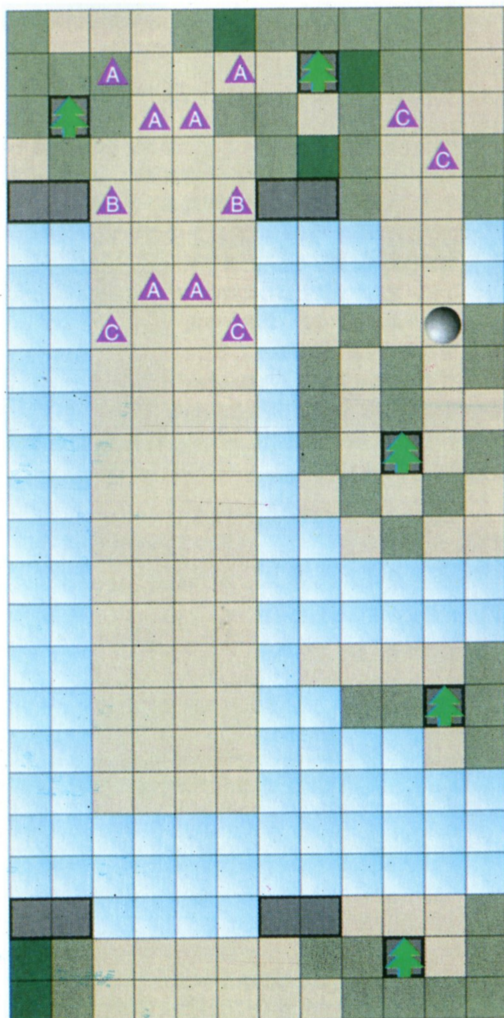
每一回合吊橋會從後面開始，依序一次毀壞1格。要留意需往前移動。

段差地圖



地形地圖

平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%　水上 20%



1 在吊橋前面埋伏的山賊

EVENT

亞修他們正欲渡過萊茵大橋，但盜賊出現攔住他們的去路。當然，不管對方多強亞修他們可不是膽小之輩。戰鬥之前勝利便應該是可預見、非常明顯的事。然而，盜賊們利用事先裝置的火藥將橋炸毀，事態爲之丕變。在慢慢崩落的橋上，亞修他們被迫面臨不利的戰鬥。





2 在會崩落吊橋上的攻防

BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

在橋上的戰鬥會因爲介意吊橋每經一回合就越加損壞，而急於想前進。但是，那樣的話就會被在前方埋伏的敵人包圍，一定會受到嚴重損害。此處應採取的戰略是叫誘使敵人靠近然再打倒，這是唯一的方法。不過，橋斷掉，我方人員掉到河裡的話就沒有意義了，所以務必要記得每一回合前進一步來進行戰鬥。打倒敵人的順序以毒蝙蝠（ギガバット）爲最優先。因爲受到其攻擊時，中毒的可能性很高。另外，請第 3 回合登場的救星琳恩（ リーン ）< 參照下面的事件 > 先用在她附近的岩石攻擊毒蝙蝠後，再一一地狙擊在弓箭射程範圍內的敵人吧！



3 新同伴琳恩

EVENT

戰鬥終了後即開始與中途現身相救的琳恩的對話。表明自己是傭兵的琳恩提出希望讓她以保鏢的身份同行。這裡和艾莉娜（エリナ）的時候一樣，雖會出現是否讓她成爲同伴的選擇項目，但不管選擇哪一項結果都一樣。琳恩會以新同伴的身份加入小隊。



4 艾莉娜在黑暗夜色中述說其過去

EVENT

在黑暗中，亞修獨自一人站在河邊吹笛子，而艾莉娜因爲睡不著也來到河邊。兩人不知不覺聊起彼此的過去。艾莉娜是貝拉斯古（ベラスコ）將軍的養女，被將軍撿到之前的事情全然不記得。亞修因爲身爲革命軍戰士的父親在最後關頭倒戈，最後不名譽地死去，所以現在感受到想念亡母和亡父的思念之苦。亞修和艾莉娜內心都有深刻的傷痕，至今仍爲其所苦…。





波茲港鎮（港町ポーツ）

位在吉爾巴斯島（ギルバレス島）西北方沿岸的港鎮。亞修原本想從這裡搭船到那島上，但因爲雇船的問題，而陷入意想不到的勞神費力的窘境。

情報收集　沙丘上出現怪獸

在酒吧可以聽到海盜雷多姆（レッドラム）橫行以及沙丘上有怪獸生存的事。再與全部的人説完話後，欲走出酒吧時能得到有個叫拉多（ラドー）的人有船的有力情報。



SHOP LIST

武器

ショートソード	60
ライトソード	120
ハンターアロー	50
ライトアロー	110
ウッドスタッフ	40
ライトスタッフ	100

防具

レザーヘルム	40
ライトヘルム	80
バンダナ	30
ヘッドバンド	60
レザーメイル	50
ライトアーマー	110
マント	40
コットンローブ	70

道具

ハーブ	200
マジックオイル	400
キュアポーション	100
ファイヤーグラス	2000

EVENT

1 船主拉多的提案

亞修去拜訪拉多，開始和他交涉借船的事。然而，或許是因爲弟弟是被海盜殺害的，拉多簡直就像在拒絕出海似地一味地堅持説不行。再繼續交涉的話，他就會開出若能打倒盤據沙丘的怪獸就借船的條件。好像是要試試亞修他們的本領。



MOVE

2 往怪獸盤據的沙丘

與拉多的會話終了後先去商店購買裝備品、補充道具。準備完整之後就離開城鎮，往怪獸住的 " 死之沙丘（死の砂丘）" 前進吧！



5

BATTLE MAP

蟻獅（アリジゴク）

從波茲港鎮（ポーツ）再往東南走即到達沙丘。炙熱的陽光照耀得讓人昏眩的這個沙丘上，表示怪獸即將出現的沙塵正高高地揚起。



MAP INFORMATION

段差會變化的沙丘地帶

以敵本體所在的地點爲頂點，段差不斷變化的地形。這是沙丘地帶最大的特徵。原應是處於高段差上卻突然變成站在低段差上，這種事常常有，所以戰略很難擬定。



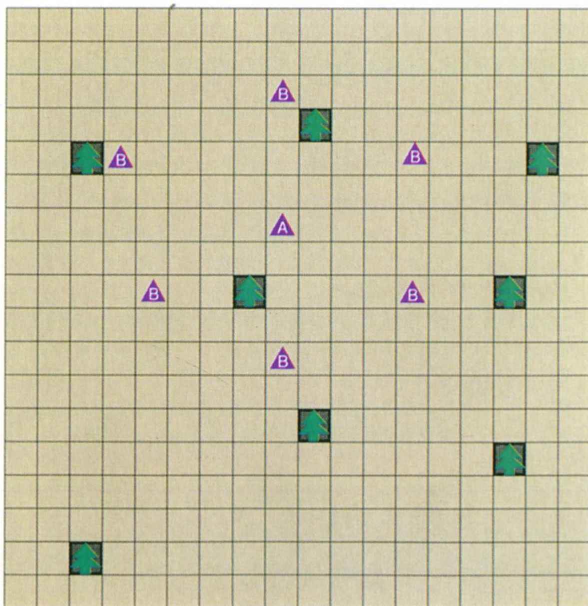
PARTY MEMBER



ENEMY

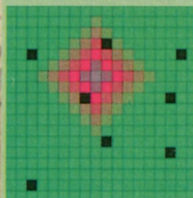
A 死之巨蟻
軀幹（デスアント ボディー）<P.29>
B 死之巨蟻
臂（デスアント アーム）<P.30>

地形地圖



平地 0%

段差地圖



6
5
4
3
2
1
0

※段差是戰鬥開始時的情況。



BATTLE

●勝利條件
擊破怪獸的本體
●敗北條件
亞修死亡

1 目標只有敵本體

到達沙丘，隨著沙煙揚起，巨大的蟻獅型（アリジゴク型）怪獸・死之巨蟻（デスアント）出現在地圖中央，其身體的一部份・臂膀（アーム）出現在四面八方。但，看勝利條件可知這裡的目標只有敵的本體而已。朝坐鎮地圖中央小山上的本體前進吧！但是，本體並不是在原地不動，牠會潛入沙中移動到新的地方。在牠移動的同時段差會跟著產生變化，因此實際上要接近牠相當困難。讓人物廣範圍地散開到某個程度，佈好無論本體在哪裡出現都能應付的陣形。另外，被臂膀擊中有時會麻痺，所以對接近而來之敵要確實殺死才行。





EVENT



2 治退怪獸的報告

回到波茲港鎮（ポーツ）的亞修馬上向拉多（ラドー）報告治退怪獸的事。以爲這樣子他就會出借船，沒想到拉多竟然說讓他考慮一個晚上。約定不是這樣的，荷西（ホセ）覺得很生氣，但不想強人所難的亞修決定等隔天再說。那天晚上，拉多一人佇立窗邊陷入沉思。在他的心中揮之不去的究竟是……

EVENT



3 拉多的決定

隔天亞修他們再度來拜訪，拉多終於答應借船。在拉多的心中，對於弟弟被海盜殺害的心情似乎已能坦然面對。他原本應是個勇猛的男子吧？在幾經波折後，終於可以乘船。這樣一來就有到吉爾巴斯島（ギルバレス島）的交通工具了。

MOVE

4 朝吉爾貝斯島出航

讓拉多加入同伴後終於要向吉爾貝斯島出航了。離開城鎮後指定"加達海（ガダル海）"爲移動地點吧！

6

BATTLE MAP

海盜

要前往吉爾貝斯島（ギルバレス島）而來到加達海（ガダル海）的亞修他們，遭遇了傳聞中的海盜。於是突入戰鬥。在這裡拉多（ラドー）和海盜意想不到的關係會明朗化。



MAP INFORMATION

架著渡橋的 2 艘船

在利用 2 座橋相連的船上，地形、段差幾乎沒什麼變化。正因為那樣，戰鬥應該會出現力與力之爭的情況。



PARTY MEMBER



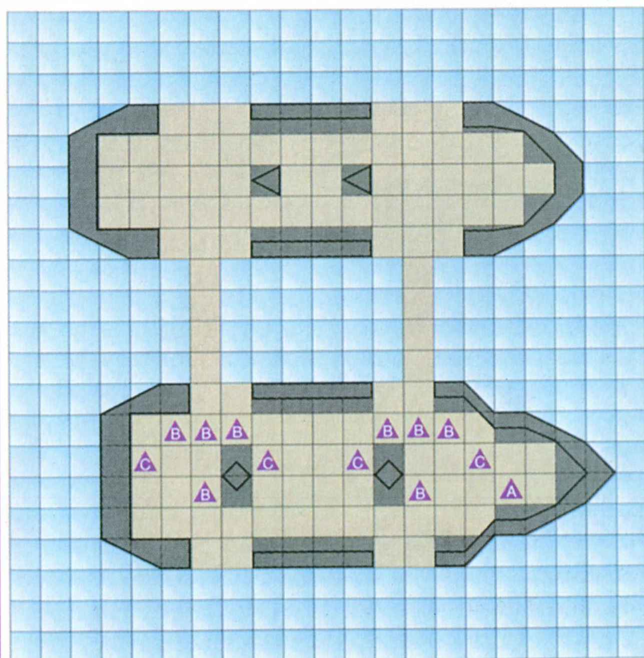
NEW MEMBER

拉多
（ラドー・マークス）

ENEMY

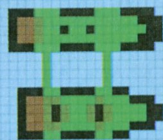
A 雷多姆
（レッドラム　マッドキャプテン）<P.29>
B 海盜士兵
（パイレーツ　ソルジャー）<P.27>
C 海盜弓箭手
（パイレーツ　アーチャー）<P.28>

地形地圖



平地 0%　水上 20%

段差地圖



2
1
0

BATTLE

●勝利條件
擊破海盜雷多姆
●敗北條件
亞修死亡

1 狹窄渡橋上的戰鬥

在拉多（ラドー）和雷多姆（レッドラム）兩人一番爭論之後戰鬥會開始，所以首先將全員移動到 2 座橋的其中一座吧！事先這樣做可以避免敵人同時渡過 2 座橋而來。還有，即使順利地渡過橋，上到敵人船上時有被包圍的危險性，所以序盤時讓 HP 、防禦力高的同伴站到橋前面待機。敵人一靠近，就以艾莉娜（エリナ）的魔法或荷西（ホセ）、琳恩（リーン）的弓箭進行遠距離攻擊。敵人數目變少的話再過橋就不要緊了。一口氣登上敵船，轉守爲攻。





EVENT

2 拉多與雷多姆的關係

戰鬥終了後令人驚訝的事實顯現了。海盜雷多姆和拉多竟然是兄弟。原來，拉多的弟弟並不是被海盜殺了，而是他自己就是海盜。戰鬥前雷多姆在與拉多的對話中露出動搖的神色，或許是害怕面對與至親的兄弟戰鬥……



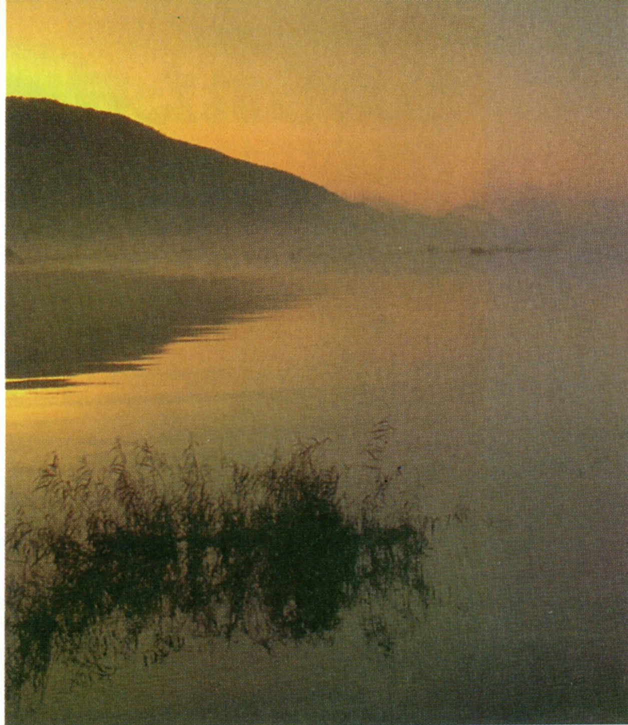


EVENT

3 佇立船上的拉多

雷多姆死了。亞修知道拉多頑固地拒絕出海的眞正原因後向拉多道歉。因爲是亞修要拉多答應借船，而將拉多逼入兄弟對戰的狀況中。但是，拉多是對一切覺悟之後才決定出航的。「我還有我弟弟都因此而得救」他喃喃自語道……





野心與瘋狂之島

INTRIGUANTE

II

吉爾巴斯島（ギルバレス島）……與浮出於加達海（ガダル海）上的這座小島有關的神話和傳承為數極多，由於其內陸地方散佈著無數的古代遺跡，因而自古即被稱為"神秘之島"。而今，追尋著神秘失蹤的貝拉斯古（ベラスコ）將軍一行人，亞修（アッシュ）眾人也正打算踏上這座小島……



BATTLE MAP 7

蒼魔之村

在吉爾巴斯島（ギルバレス島）上唯一的村子裡，殺氣騰騰的村人們正嚴陣以待。這個村子究竟曾發生過何事？



PARTY MEMBER



ENEMY

A 邪惡雕像（イビルスタチュー） <P.30>
B 村人（ムラビト） <P.30>

ITEM

❶魔力之油（マジックオイル）
❷藥草（ハーブ）

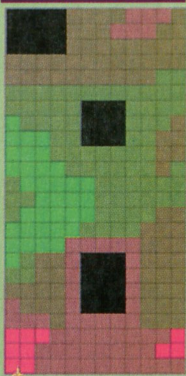
MAP INFORMATION

豎立著恐怖雕像的村莊



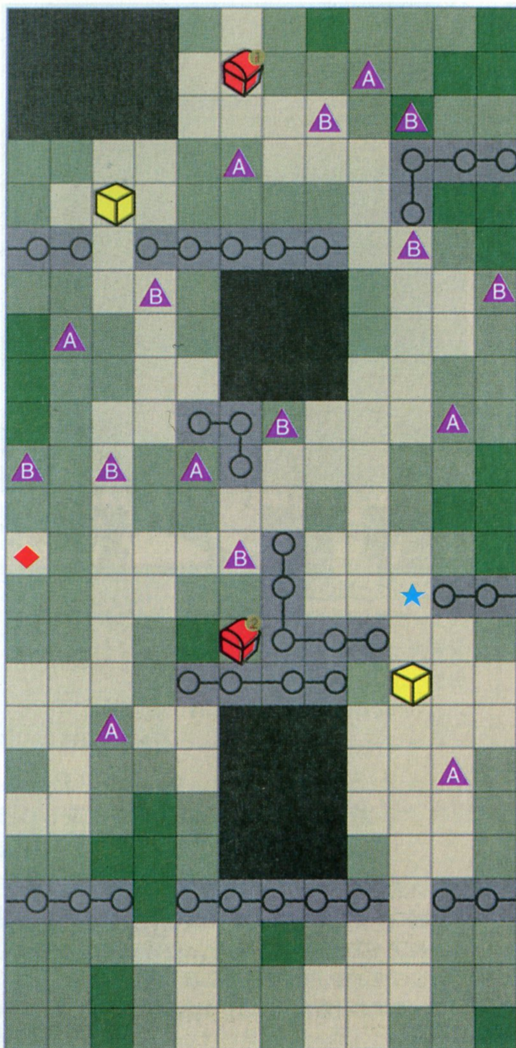
在柵欄與房舍櫛比鱗次的村中，特別引人注目之物，那就是邪惡雕像。這正是本地圖的攻擊目標。

段差地圖



地形地圖

平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%



隱藏道具
★→コウチヤキノコ
◆→フニヤギノパイ



EVENT

1 殺氣騰騰的村人們

一行人在拉多（ラドー）的引導之下終於抵達吉爾巴斯島（ギルバレス島）上唯一的村莊，遇到了失去理智，眼中暗藏殺意的村人們。當亞修（アッシュ）聽到艾莉娜（エリナ）說她感覺到致使村人瘋狂的原因在於那座會肆放恐怖波動的雕像身上之後，立刻命人去破壞此雕像。但是話說回來，究竟是誰，爲了何種目的，而讓村子陷入這種慘境呢？





BATTLE

●勝利條件
破壞所有邪惡雕像
●敗北條件
亞修死亡 or 村人全滅

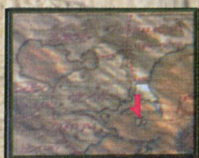
2 避開村人，擊破雕像

想在不傷到村人的情況下破壞邪惡雕像（イビルスタチュー）的手序有點複雜。首先要讓琳恩（リーン）以外的所有成員移往南邊，將面前的箱子往東推動一次。接著，在破壞掉這塊箱子旁邊的雕像的同時，利用未曾移動單獨待機的琳恩去破壞位於開始地點左前方的那座邪惡雕像。保持這種狀態等待數回合之後，村人應該會企圖從北邊繞過來。此時，再將先前移動過的箱子往東推 3 次，往北推 3 次，堵住村子中央的通路。如此一來即可暫時避開村人的追擊，緊接著，要依次去破壞村子中央的邪惡雕像、東邊的 2 個邪惡雕像。最後，將 2 個重疊的箱子推向西邊，打開被堵住的通路。可以從這裡前去破壞西方的雕像。只不過，要是怎麼也無法順利的話，也可採用向 1 名村人唸頌符咒之縛（スペルバインド），將他麻痺之後再前去破壞雕像的法子。









尤斯村（ユース村）

從無法壓抑的衝動殺意解放出來的尤斯村。從恢復平靜的村民口中，終於打聽出貝拉斯古（ベラスコ）將軍的線索。

情報收集　遙遠的古代存在著高度文明

在酒吧中可打聽到在亞瑟（アッシャー）王朝以前這個世界曾經存在過高度文明的情報。我們可以推測，貝拉斯古將軍的目標也許正是這個古代文明！

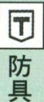


SHOP LIST



武器

ライトソード	120
アイアンソード	500
ライトアロー	110
アイアンアロー	450
ライトスタッフ	100
アイアンスタッフ	400
アイアンアックス	550
アイアンスピア	500
アイアンクロー	450



防具

ライトヘルム	80
アイアンヘルム	350
ヘッドバンド	60
アイアンハット	250
ライトアーマー	110
チェインメイル	450
コットンローブ	70
ハーミットローブ	350



道具

ハーブ	200
マジックオイル	400
キュアポーション	100
ギロチンリング	4000

EVENT

1 村長敘述襲擊村莊的事件

戰鬥終了後，從與恢復理智的村長的對話中得知，貝拉斯古將軍 3 個月前曾率領士兵調查島嶼深處的遺跡，並在數週後返回村裡，對村民施展魔法，使村民們變成瘋狂暴戾。在此，才終於明白貝拉斯古的目的原來是古代的遺跡。然而，貝拉斯古身上究竟發生了什麼事至今仍是個謎。似乎有調查遺跡的必要。







ONE POINT

進行第 1 次的轉職

一抵達尤斯村時就要先確認人物的等級。也許有幾個人已到達等級 10。要是有這種人物的話就要毫不猶豫地前往轉職道場，轉職成更強的職業，以備未來戰鬥之需。



8

BATTLE MAP

逃亡者

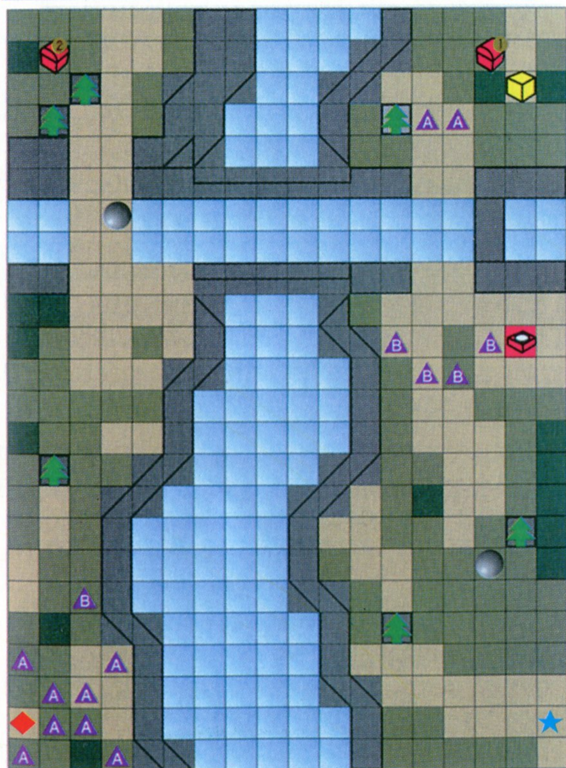
3 名士兵沿著被河川和水路分割的河岸道路疾奔。後面有一群凶暴的追兵。若救出他們，可發現新的事實……

MAP INFORMATION

中央有河川流貫的平原

在這個河流貫穿東西，宛如切斷平原一般的地圖上，除了河流之外，還有一條南北向的水路。事實上，只要按下開關降下水門，這條水路就會搖身一變成為通路。

地形地圖　平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%　水上 20%



隱藏道具★→マッドネスブック
◆→マクロマン（重要道具）



PARTY MEMBER



NEW MEMBER

唐孟（ドルメン・ガラン）
亞蒙（アモン・ミゲル）
莎莉雅（サリア・ラーナ）

ENEMY

A 瘋狂士兵
（マッドソルジャー）<P.27>
B 猛犬
（ガードドッグ）<P.30>

ITEM

❶斬切之環
（ギロチンリング）
❷回復之藥
（キュアポーション）

段差地圖

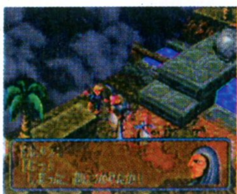




EVENT

1 3名走投無路的士兵

3名士兵，唐孟（ドルメン）、亞蒙（アモン）、莎莉雅（サリア）被神秘的敵人追殺至窮途末路的絕境。他們鐵定是遺跡調查隊的成員。爲了打聽詳情，亞修一行人自動伸出援手。

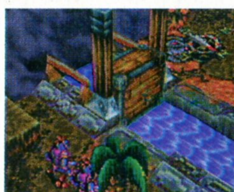



BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡 OR 唐孟死亡

2 降下水門，移動到對岸

這場戰鬥，首先要注意其敗北條件。希望各位能記住，唐孟一旦被打倒就會變成"敗北"。因此，在戰略上必須以守住唐孟爲第一優先。別勉強讓唐孟、亞蒙、莎莉雅等3人上陣應敵，最好讓他們撤退到架在水路上的橋上，在那裡進行徹底防禦。至於3人的位置方面，最好讓唐孟站在橋上的岩石邊，再將亞蒙和莎莉雅配置在其後方。要利用亞蒙的弓攻擊敵人，莎莉雅的魔法回復唐孟的HP。其他的成員則筆直前進，去"探索（偵察）"水門前面的開關。可在降下水門，止住水流之後前去援護唐孟他們。要是受到猛犬（ガードドッグ）的攻擊而中毒，務必及早利用回復之藥（キュアポーション）進行回復。

EVENT

3 唐孟敘述遺跡中所發生的事

一旦將敵人全數殲滅，唐孟便會安詳地開始敘述。他説，指揮著變成怪獸的士兵的人正是貝拉斯古（ベラスコ）將軍。貝拉斯古他們的目的就是要調查城塞遺跡。而這個遺跡正是創世記中所記載的"多羅方舟（トロアの方舟）"。還有……在唐孟他們離開遺跡的一天之間，貝拉斯古和其同伴們全發生了異變……。不過，新事實雖一個一個被揭曉，但最重要的異變的原因卻始終不得其解。還有，話中最引人注意的是，貝拉斯古將軍在調查遺跡之外似乎還有其他目的，好像在找尋些什麼……這件事。貝拉斯古將軍眞正的目的究竟是……一行人讓唐孟、亞蒙、莎莉雅加入同伴，再度將目標指向遺跡。



9

BATTLE MAP

遭遇

在通往遺跡的荒涼山丘中，突然出現怪獸。在從四面八方進攻過來的敵人和淤積成紫色的毒沼澤中，一行人被迫陷入了苦戰。



MAP INFORMATION

寸草不生的毒沼地帶

這是個令人頭痛不堪的場所，可移動的地方有一半是毒沼。顧名思義，要是在毒沼待機，便會中毒，變成狀態異常。無論如何，絕對要避免在這個毒沼中結束行動。



PARTY MEMBER

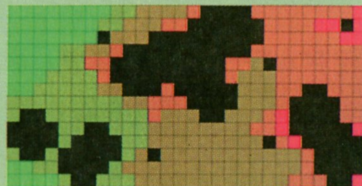


IENEMY

A 瘋狂士兵
（マッドソルジャー）
<P.27>
B 惡鬼射手
（シューターゴブリン）
<P.28>
C 闇之石人
（ダークゴーレム）
<P.29>
D 血妖
（ブラッドエレメンタル）<P.28>

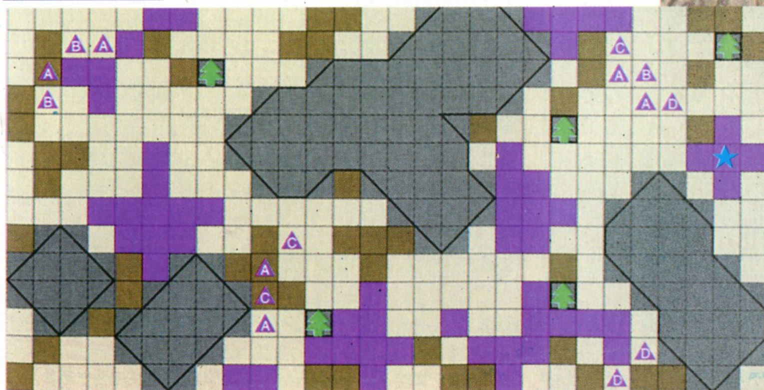
段差地圖





地形地圖

平地 0%　荒地 0%　毒沼 0%



★→ストレンヂバナナ（重要道具）

BATTLE

●勝利條件

殲滅敵人

●敗北條件

亞修死亡

2 將包圍在四面八方的敵人各個擊破

對於出現眼前企圖對一行人進行挾擊的敵人，琳恩（リーン）和奇斯（キース）為了對付後方的敵人而做了移動。移動一旦終了會立即進入戰鬥。換句話說，必須以一口氣將己方戰力分散的形式開始戰鬥。在此，要先確認敵全體的配置。敵方配置狀況應該是分為 4 隊，其中 2 隊採取挾攻琳恩和奇斯的佈陣。當然，應以前去援護這兩人為第一優先。先將全員移動至北方打倒 8 名敵人吧！如此一來，全體同伴將會再度會合，接著再將在南側攻擊的 2 支敵部隊各個擊破。利用全員攻擊敵方集團，只要依序打倒，應不致於太艱苦。





EVENT

2 亞修心中的疑問





亞修（アッシュ）在即將抵達遺跡之前，向唐孟（ドルメン）提出了一個自己一直疑惑不解的問題：「為何城塞的遺跡會被認為是方舟？」唐孟與霍克斯（ホルクス）分析道：「所謂的方舟，指的或許就是防空洞吧！」若是這個分析正確的話，那麼在太古時代曾有過高度文明這件事想必是個牢不可破的事實。

EVENT

3 荷西敘述奇斯的過去



奇斯在責備琳恩其戰鬥方式過於輕率之後當場離開。琳恩被罵後沮喪地垂下了頭。此時，來到附近的荷西（ホセ）開始向亞修敘述奇斯的過去。奇斯為了 3 年前女朋友在他面前被殺這件事而心中一直懊悔不已。因而使他養成了能夠一眼看穿內心曾經負傷的人，並且一定要去管他的個性。換句話說，也就是奇斯能感覺到琳恩內心有某種創傷。沒錯，琳恩曾有悲傷的過去。不過，到底是何種傷痛，必須等到將來才能揭曉。

10 BATTLE MAP

多羅方舟（トロアの方舟）

吉爾巴斯島（ギルバレス島）南部，悄悄聳立著一座古代遺跡。在抵達了這個被稱爲多羅方舟的城塞跡遺的亞修（アッシュ）一行人面前，醜惡的敵人們正嚴陣以待。



MAP INFORMATION

設置著 2 座升降機的神殿

遊戲中唯有這個地圖設置有升降機機關。此升降機在南北各有一個，利用蹺蹺板原理啓動。其構造爲，只要踩上一邊，另一邊就會被牽動而上升。



PARTY MEMBER



ENEMY

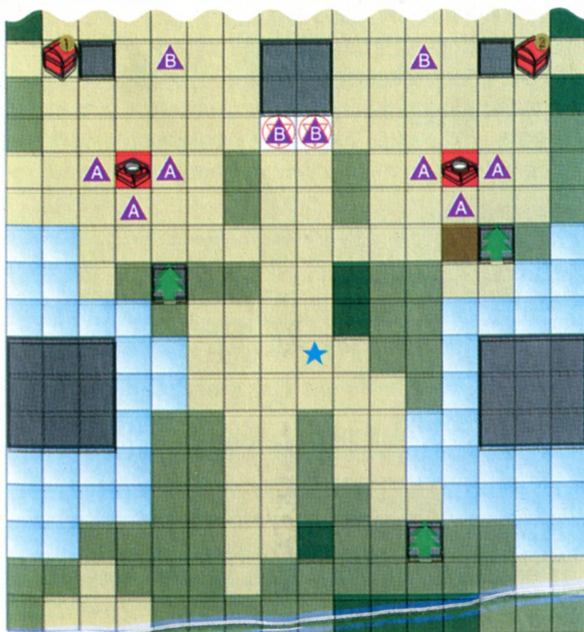
A 瘋狂士兵
（マッドソルジャー）<P.27>
B 惡鬼射手
（シューターゴブリン）<P.28>
C 闇之石人
（ダークゴーレム）<P.29>
D 血妖
（ブラッドエレメンタル）<P.28>
E 邪惡雕像
（イビルスタチュー）<P.30>

ITEM

❶斬切之環
（ギロチンリング）
❷魔力之油
（マジックオイル）

地形地圖

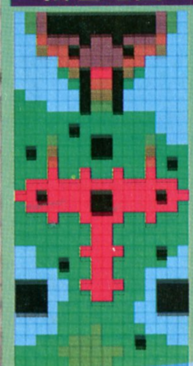
▲ 連接P.66



平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%　結界 30%

隱藏道具★→ダイダロスブーツ

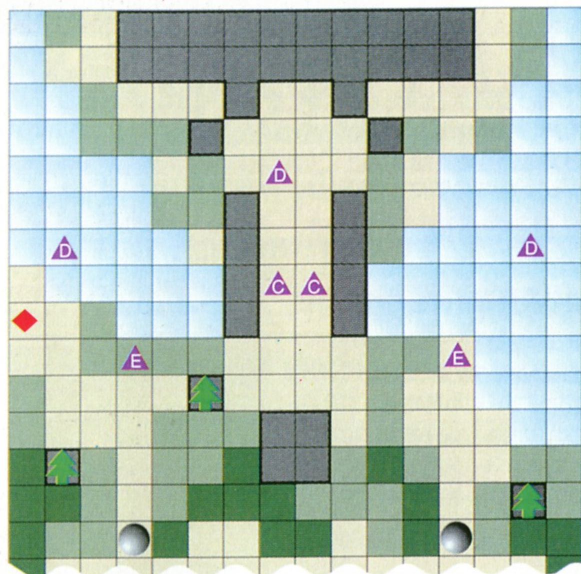
段差地圖







地形地圖



隱藏道具 ◆→チェインメイル

▼ 連接 P.65

BATTLE

●勝利條件
全員到達城塞入口前
●敗北條件
亞修死亡



1 分成 2 隊進擊

想在此地圖過關，必須將小隊分成 2 隊人數平均地向左右進軍，讓設置於 2 隊前面的升降機交互上升下降，一個接一個地越過防壁。不過，有一點要注意。那就是，在防壁上方有惡鬼射手（シューターゴブリン）。從高位射來的弓箭攻擊，應該會讓前半戰陷入苦戰。最好勤勉地回復，利用弓射



不到的死角逐漸前進。只要使用升降機登上防壁打倒惡鬼射手，再來便可輕鬆獲勝。後面會變成可活用段差，給予敵人重大損害，所以在前半能否以極少的損害渡過，正是通往勝利的重點。

MOVE

2 返回村裡補充道具



結束在城壁的攻防戰之後，畫面會問你是否要返回尤斯（ユース）村，此時要毫不遲疑地選擇「一旦戻る（要回去）」。因爲必須回去進行轉職，確認裝備品和補充道具，以備下場戰鬥之需。



11 BATTLE MAP

魔人

一行人終於成功潛入城塞 " 多羅方舟（トロアの方舟）"，見到貝拉斯古（ベラスコ）將軍。不過，變成魔人的將軍卻使用強大的魔力襲擊過來。

MAP INFORMATION

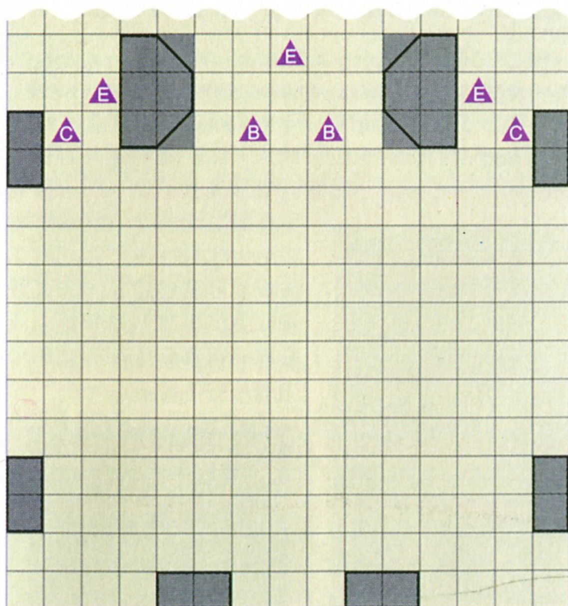
具有對敵人有利的段差構造的神殿內部

神殿內的構造極爲簡單。不過，若注意看段差的部分，應可看出敵人居於高位。前半戰必須耐住不利的戰鬥，因此，當務之急是趕快佔據 2 個結界。



地形地圖


連接 P.68



平地 0%　結界 30%



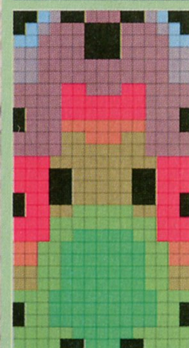
PARTY MEMBER



ENEMY

A 貝拉斯古
闇之領主（ベラスコ ダークロード）<P.29>
B 瘋狂士兵
（マッドソルジャー）<P.27>
C 惡鬼射手
（シューターゴブリン）<P.28>
D 闇之石人
（ダークゴーレム）<P.29>
E 血妖
（ブラッドエレメンタル）<P.28>

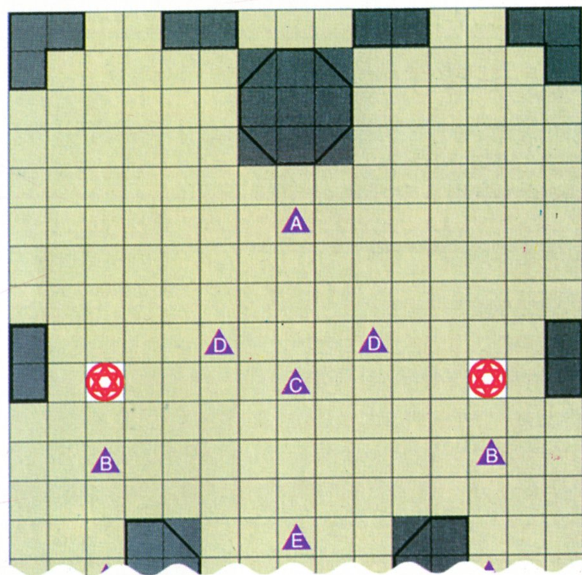
段差地圖







地形地圖



▼
連接 P.67

EVENT

1 被狂暴之氣附身的貝拉斯古將軍

一進入神殿，便會立即見到貝拉斯古（ベラスコ）將軍。將軍原本一看到因與父親重逢而喜悅地飛奔過來的艾莉娜（エリナ）時露出了驚訝的表情，可是卻突然發生異變。籠罩在一片炫目亮光中的將軍變成了魔人，以充滿敵意的眼光注視著艾莉娜等人。感受到一股驚人的邪氣的亞修一行人覺悟到與將軍之間已無對話的餘地，將手悄悄地按著劍柄。對手是被稱爲英雄的將軍。四周飄浮著緊張的氣氛，幾乎讓人無暇去思考將軍變成魔人之前所提過的那顆＂魔石＂……





2 在廣大神殿內的決戰

BATTLE

●勝利條件
擊破貝拉斯古
●敗北條件
亞修死亡

變成魔人的貝拉斯古（ベラスコ）召喚出魔獸，在神殿內嚴陣以待。在這裡，沒有特別值得一提的障礙物，所以也可能筆直前進一口氣擊向貝拉斯古，但這樣做是自殺的行爲。因爲若想筆直前進，就會立即被敵人包圍，受到集中攻擊。理想的攻略是，先沿著左右其中一邊的牆壁前進，努力佔領高台，之後再去攻擊貝拉斯古和怪獸也不遲。還有，若想攻擊＂甲＂屬性的貝拉斯古，建議你使用魔法。要利用艾莉娜的魔法削減 HP，以戰士系的人物包圍貝拉斯古，一口氣打倒他。此外，受到損害的人物要在結界內待機，致力於 HP 的回復。



3 突然出現的道魯夫和海因

EVENT

從恢復理性的將軍口中得知他前往遺跡的目的原來是爲了要取得＂魔石＂。不過，將軍並不知道魔石的力量。結果，將軍受到了某人的擺佈。而……當將軍正想說出其人的名字那一瞬間，卻被一支箭貫穿胸部。回頭一看，竟然是率領著緋紅部隊（クリムゾン）的海因（ケイン）和道魯夫（ドルフ）……道魯夫以一付毫不在乎的表情命人把將軍、艾莉娜和霍克斯（ホルクス）等人以企圖發動政變罪名羈押起來。不用說，在他們這項行動的背後，顯然隱藏著重大的陰謀。同伴們雖然怒形於色，但是，口中嘟噥著己方都是曾宣誓過要對國家忠誠的亞修卻催促大家收起武器，離開了現場……







4 同伴們聚集起來企圖營救貝拉斯古等人

EVENT

奇斯（キース）叫住了單獨行走於夜路中的亞修。接著，荷西（ホセ）、拉多（ラドー）、唐孟（ドルメン）、亞蒙（アモン）和莎莉雅（サリア）出現了。似乎，每個人的目的都一樣……沒錯，是要去拯救貝拉斯古將軍他們。亞修曾說過，希望能避免因忤逆道魯夫而被冠上叛徒之名。但是，當他了解到同伴們的心意時，立即下達營救將軍的號令，再度往遺跡前進。然而，此刻卻沒有一個人注意到從背地裡窺探這一切的琳恩。



潛入



爲了救出貝拉斯古（ベラスコ）將軍等人，一行人重訪遺跡。也爲了避開敵人耳目而繞到遺跡的後院，然而那裡卻有以凶惡出名的猛犬（ガードドッグ）徘徊其間。

PARTY MEMBER

ENEMY

A 猛犬
（ガードドッグ）<P.30>

MAP INFORMATION

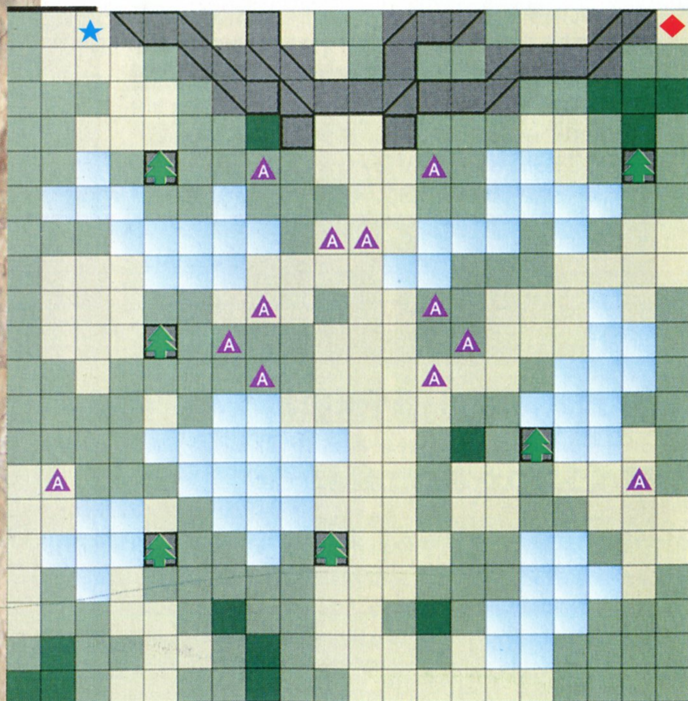
被絕妙地配置的水面地帶

此地圖的特徵在於，地形有多處起伏，而且有零散的水面地帶。因而無法如願地順利移動。必須在有限的回合之內打倒打算逃走而移動的敵人，所以在行動的同時也務必掌握住對手的移動力。



地形地圖

- 平地 0%
- 草地 5%
- 樹叢 15%
- 荒地 0%
- 水上 0%



隱藏道具★→ゴールドコインズ
◆→マジックストーン



1 在有限的時間內的戰鬥

BATTLE

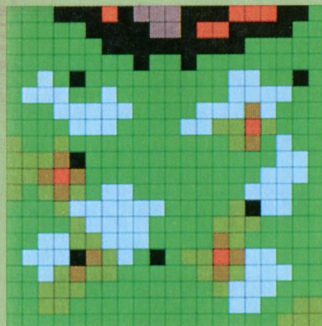
●勝利條件
在 6 回合以內殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡 or 回合結束

亞修（アッシュ）一行人繞到遺跡後院之後，立即遇到猛犬（ガードドッグ），進入戰鬥。勝利條件有點嚴苛，必須在 6 回合以內殲滅敵人。然而，猛犬卻不會積極地攻擊過來，只是一直移動著逃來逃去，而且，還要兼顧到隱藏寶物，有點令人頭痛。因此，如何靈巧地將他逼入窮途末路正是勝利的重點。最佳戰略是，將小隊分為 3 隊，從中央和左右進軍。堵住敵人的逃路，將其逼入絕路是致勝的不二法門。





段差地圖





ONE POINT

確認敵人的移動能力，制訂戰略

將游標移到敵人處按下○鈕。如此便可得知敵人的移動範圍。並可對下一回合敵人的移動地點做某種程度的預測。只要根據這個預測制訂戰略，配置好各人物，便可使戰鬥往相當有利的方向發展。





EVENT

2 救出作戰成功！？

在那個時候，被關在地牢的將軍向艾莉娜（エリナ）透露了魔石的秘密。所謂的魔石，只存在著純粹的力量。由於此力量過於強大，所以會將沉潛於人類內心深處的黑暗面加以擴大，導致失控。將軍原本想藉由魔石之力來對抗企圖將整個尹日利亞（イシュタリア）納爲己有的凡爾（ヘル）。然而，聽將軍的口氣，魔石似乎另外還隱藏著一個重大的秘密。不過，當話説到這裡時因亞修一行人正好前來救人，因而被打斷，留下了未能敘述完的秘密。眾人原以爲援救作戰已順利達成，然而……



EVENT

3 凡爾的陰謀即將被揭曉

正當亞修一行人打算逃往遺跡外面時，貝拉斯古將軍説道：「必須取回魔石」。道魯夫（ドルフ）的背後有凡爾（ヘル・シュバイツ）在操控。要是凡爾利用魔石開始稱霸大陸，事情可不得了。無論如何都必須加以阻止……然而，爲時已晚。凡爾本人竟然與道魯夫一起帶著魔石出現。從凡爾的話中，亞修一行人得知自己受到了凡爾和道魯夫的擺佈，因而勃然大怒，但是在看到從道魯夫背後出現的琳恩（リーン）時眾人更是驚訝得說不出話來。原來，她竟是道魯夫派來監視亞修的間諜。道魯夫向錯愕的亞修一行人宣告死期之後，積蓄全身力量，正準備施展出魔法！！

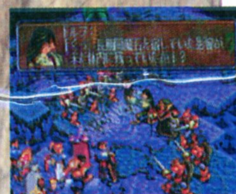


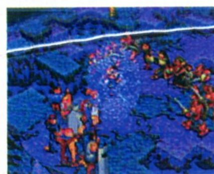


EVENT

4 亞修被吸入時空的傾斜中

四周被強光染成一片慘白。道魯夫已發動了魔法。正以爲已陷入窮途末路的當兒，體內尚殘留著魔石之力的貝拉斯古將軍竟變成了魔人。爲了對抗道魯夫的魔法，放出了強大的力量。沒想到，這兩股強大的力與力的衝突卻引起了令人意想不到的情勢。時空竟然發生傾斜，亞修、拉多、莎莉雅、還有貝拉斯古都被吸到了裡面。亞修他們到底淪落何處？







逃往未來

REBELLION

III

亞修（アッシュ）一行人失蹤之後，公開發表暗殺貝拉斯古
（ベラスコ）將軍事件是由警備兵團內一部分的激進派分子所爲，
事實眞相因此被埋沒。
國家英雄死於恐怖分子之手的新聞一發佈，社會因而產生相當的
動搖。與論攻擊擁護警備兵團的護民廳。導致於更換凡爾（ヘル）
的政敵・羅爾多（ロナルド・カースロン）。接下來，在下一個
月的選擧中壓倒性獲勝，就任國家元首的凡爾，漸漸地露出了
獨裁者的眞面目……



時空盡頭

泛著紫色的天空，看不到一株草的大地。在無法想像屬於這世間的土地上，瀕死的貝拉斯古（ベラスコ）向亞修託付遺囑。



PARTY MEMBER

ENEMY

A 幽靈
（ゴースト）<P29>

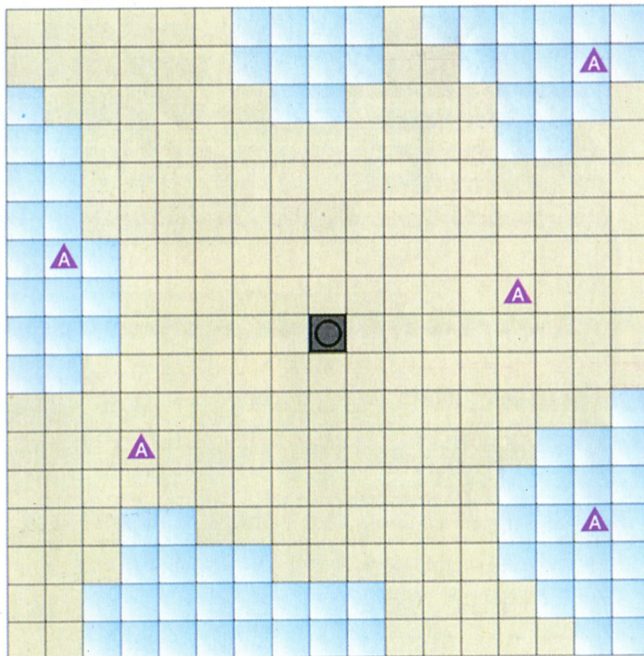
MAP INFORMATION

充滿殺氣的貧瘠大地

無法清楚看到特徵的地圖。因此難以進行具有戰略性的戰鬥，可以說完全要靠自己的力量。

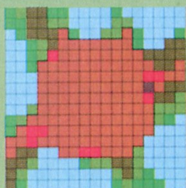


地形地圖



平地 0%　水上 20%

段差地圖







1 貝拉斯古將軍最後的願望

EVENT

覺悟到自己死期的貝拉斯古（バラスコ）向迷失在異世界的亞修一行人留下遺言。那就是要從打算將黑暗時代喚回大地上的凡爾（ヘル）那兒取回魔石。偉大的英雄就此長眠……但是，沒有悲傷的時間。在不知不覺之間，幽靈己經滿佈四周……







2 齜牙裂嘴來襲的衆死靈

BATTLE

具有優秀移動能力的死靈們襲擊而來。但説得明白點，這場戰鬥將能輕鬆獲勝，應不致於輸掉吧！雖然只有亞修、拉多（ラドー）、莎莉雅（サリア）三人，但敵人的等級並不高，可以專心提升等級。

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡



3 神秘男子薩姆拉登場

EVENT

只要擊退所有的死靈，神秘男子薩姆拉（サムデラ）就會登場。自稱隱士的這個男子説出在稍北之處有一個村子之後，馬上就離去。莎莉雅好像聽過這個男子的名字，但又不太確定。總之，在這片完全陌生的土地上，得到有村子的情報眞是件大事。亞修一行人趕忙以村子爲目標出發。





偏遠小鎮（さい果ての町）

原以爲是老舊房屋並排的小鎮，想不到竟也有摩登房屋，是一個呈現多樣化，不可思議的小鎮。
在此大家將會知道這個世界位於何處。

情報收集　不屬於任何世界的時空盡頭

在小鎮的酒吧中，可以打聽到不屬於任何時空的此地的故事。而且，由人們談話的口氣中，得知能回到原來世界的機率相當低。總之只有與所有的人談話來收集情報一途。



EVENT　1 與薩姆拉的再次見面

亞修一行人向酒吧裡的每個人打聽消息，深感事態嚴重。但是光是嘆氣無法解決事情，必須盡早回到原來的世界，取回魔石……就在此時，薩姆拉（ザムデラ）再次登場。大概是聽了亞修一行人的故事吧！他説想讓大家了解魔石的詳細情形。他對魔石到底了解多少呢？總之，亞修一行人被招待到薩姆拉的家裡去。



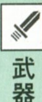
EVENT　2 可能回到原來的世界嗎？！

藉由與薩姆拉的對話，証實了眞的有方法能回到原來的世界。但是，若想要回到原來的世界好像一定要趕快回到降至此地的場所。必須趕快回到埋葬貝拉斯古（ベラスコ）的山丘。同時，在此薩姆拉會加入成爲同伴，在離開小鎮之前，記得要讓他轉職。





SHOP LIST



武器

品名	價格
ライトソード	120
アイアンソード	500
ライトアロー	110
アイアンアロー	450
ライトスタッフ	100
アイアンスタッフ	400
アイアンアックス	550
アイアンスピア	500
アイアンクロー	450



防具

品名	價格
ライトヘルム	80
アイアンヘルム	350
ヘッドバンド	60
アイアンハット	250
ライトアーマー	110
チェインメイル	450
コットンローブ	70
ハーミットローブ	350



道具

品名	價格
ハーブ	200
マジックオイル	400
キュアポーション	100
オーロラソリッド	8000

14 惡靈



ANALYSIS GUIDE

爲了回到原來的世界所描繪的巨大魔法陣，將要再次發生時空歪斜時，魔物又來了！揭開守護魔法塔戰鬥的序幕！

MAP INFORMATION

應死守的四座魔法塔

此地圖除了四方所立的魔法塔之外，其他與戰鬥地圖 13 完全相同。看不到特別的變化。但是，要記住此魔法塔是左右作戰成功與否的關鍵。



PARTY MEMBER



NEW MEMBER

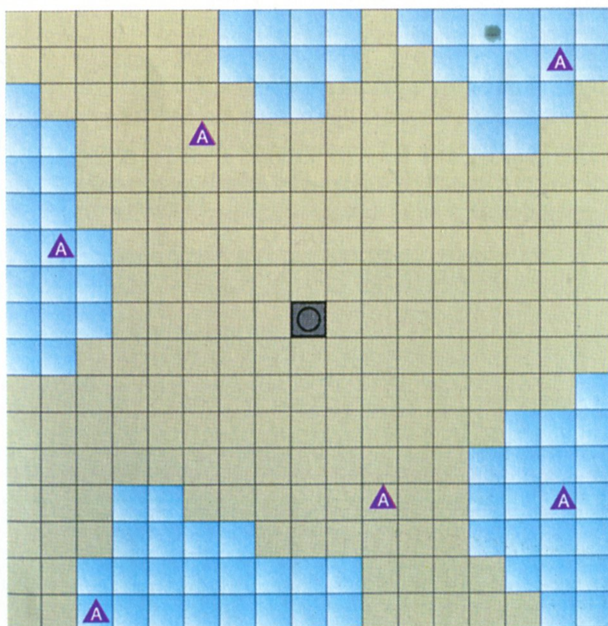
薩姆拉（ザムデラ・ルース）

ENEMY

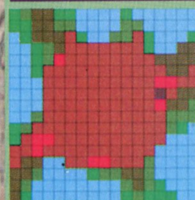
A 幽靈

（ゴースト）<P29>

地形地圖



段差地圖







BATTLE

●勝利條件
至第 5 回合爲止堅守魔法塔
●敗北條件
亞修死亡或是魔法塔全滅

1 守護魔法塔的攻防

要如何守護魔法塔呢？這將是此次戰鬥中最大的重點。由敗北條件來看，並沒必要死守所有的魔法塔。在四座魔法塔中，只要有一座沒有被破壞，即可達到勝利條件。若要使作戰確實成功，就不要猶豫地採取以所有人員來包圍一座魔法塔，迎擊前來襲擊的惡靈的作戰。另外，馬上以莎莉雅的魔法來回復敵人所給予的損害。只要欠一個人，惡靈就會突進空隙破壞魔法塔，所以要經常注意 HP 。





EVENT

2 再次打開時空歪斜的出口

死守魔法塔的亞修一行人腳下所描繪的魔法陣開始放出光彩奪目的光。原來是時空再次打開了出口。隨著亞修的信號，所有人員俯衝至黑暗空間。結束在偏遠大地的冒險，回到原來世界的時候終於到來。





15

BATTLE MAP

浮上

終於回到陷入困境的同伴身旁的亞修，在突如其來的戰鬥獲勝之後，聽到了駭人聽聞的事實。



MAP INFORMATION

架起三座橋的鐵士達村（テスタ村）
三座橋及起伏的地形，再加上岩石、區塊、寶箱等各式各樣的東西配置在各處是此地圖的特徵。其中比較重要的大概是使用給予敵人損害的岩石的時機。

PARTY MEMBER





NPC
克勞斯（クラウス）

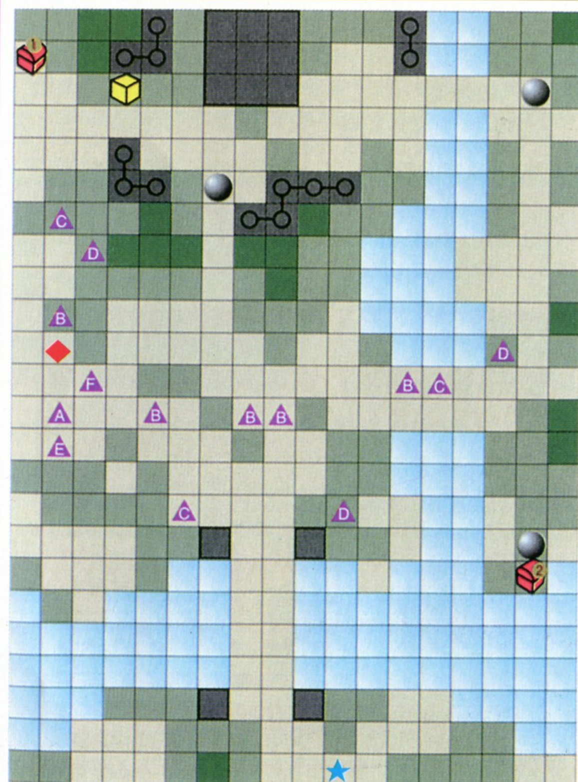
IENEMY

A 盜賊頭頭
（シーフリーダー）<P27>
B 帝國一般兵
（エンパイア　トルーパー）<P27>
C 帝國砲兵
（エンパイア　ボンバー）<P28>
E 帝國術士
（エンパイア　メイジ）<P30>
F 帝國牧師
（エンパイア　プリースト）<P30>
D 血蝙蝠
（ブラッディーバット）<P29>

ITEM

❶高等藥草
（ハイハーブ）
❷回復之藥
（キュアポーション）

地形地圖



隱藏道具 ★→ユニコーンヘッド ◆→ゴールドコインズ

平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%　水上 20%

段差地圖





EVENT

1回到陷入困境的同伴身旁

場景是現實世界。克勞斯（クラウス）一行人陷入困境。帝國爲了增強兵力，將許多犯人當成軍人來使用。連在克勞斯面前的茲卡巴（ズー・ガッハ）也是帝國的兵士。就在因人數而處於不利的克勞斯一行人，打算要豁出去時，亞修等人回到此處。成了意想不到的援軍。





BATTLE

●勝利條件
敵人殲滅
●敗北條件
亞修死亡

2從村子的東西夾攻敵人

被分配在東西兩方部隊最初所應採取的行動，應該是適當地待機，佈署成能夾攻敵人的配置，千萬不要焦急。若笨拙地前進，反而會產生被包圍的危險。在前半要一邊忍耐，將敵人引誘到我方的範圍內，一邊削弱戰力。等到打倒某個程度的敵人之後，再大舉進攻。最先攻擊使用魔法的帝國術士（エンパイアメイジ），接下來再打倒擅長遠距離攻擊的帝國砲兵（エンパイアボンバー）。同時，放在克勞斯一行人所站這一側的岩石，當敵人在岩石前成一直線並排時，送給他們當小禮物也不錯（可打掉一半的 HP）。若時間充裕，最好讓等級比主角低的荷西（ホセ）及唐孟（ドルメン）來給予敵人致命一擊，以便提升等級。





EVENT

3時間意想不到地流逝

戰鬥結束後，平安歸還的亞修一行人，當聽到克勞斯詢問這三年到底跑到哪裡去的時候，不禁發出驚訝的聲音。在時空的夾縫中應該只過了一天。但人世竟然已經過了三年……但回想薩姆拉要有 20 年時差的心理準備的說法，也就釋懷了。





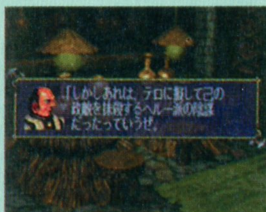
鐵士達村



擊退茲卡巴（ズー・ガッハ），恢復和平的鐵士達村（テスタ村）。然而，當亞修得知其他城鎮和村莊仍然受到凡爾（ヘル）的恐怖政治之統治時，挺身爲打倒帝國而奔走。

情報收集 有關帝國的各種情報

到酒吧打聽情報，便可聽到有關人們對帝國的各種臆測和不安之情。其中，最好記住帝國正致力於古代遺跡的研究和遺物收集，還有緋紅部隊中除了海因（ケイン）之外還有 4 名強力的指揮官。





EVENT

1 亞修令人意想不到的提案

亞修（アッシュ）得知，在他被困在時空的夾縫中的 3 年之間，凡爾已登上王位，開始其恐怖的統治，因此提案去襲擊以難攻聞名的要塞監獄（要塞刑務所）。他希望能藉由攻陷要塞監獄來提高反抗帝國的聲勢，以便號召更多的人挺身加入打倒帝國的陣營。同伴們理所當然地贊成這項提案。以亞修爲中心的反帝國之戰於焉展開。





SHOP LIST

武器

品名	價格
ライトソード	120
アイアンソード	500
ライトアロー	110
アイアンアロー	450
ライトスタッフ	100
アイアンスタッフ	400
アイアンアックス	550
アイアンスピア	500
アイアンクロー	450

防具

品名	價格
ライトヘルム	80
アイアンヘルム	350
ヘッドバンド	60
アイアンハット	250
ライトアーマー	110
チェインメイル	450
コットンローブ	70
ハーミットローブ	350

道具

品名	價格
ハーブ	200
ハイハーブ	800
マジックオイル	400
マジックストーン	1500
キュアポーション	100
オーロラソリッド	8000



强襲

一座堵住了街道的關卡。發生於這座設置於通往監獄道路上的攻防戰，是帝國與亞修交手的第一回合。

PARTY MEMBER



ENEMY

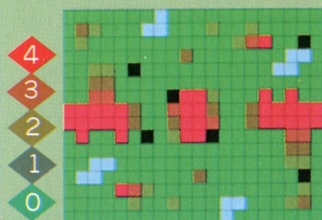
A 帝國牧師
（エンパイア トルーパー）<P.27>
B 帝國砲兵
（エンパイア ボンバー）<P.28>
C 血蝙蝠
（ブラッディーバット）<P.29>
D 帝國術士
（エンパイア メイジ）<P.30>
E 帝國牧師
（エンパイア プリースト）<P.30>

MAP INFORMATION

亂石翻滾的草原
雖不是個寬敞的地圖，卻有 4 顆必須注意的岩石。戰鬥可藉著有效利用這些岩石而變得相當輕鬆。

ITEM
①魔力之石
（マジックストーン）
②高等藥草
（ハイハーブ）

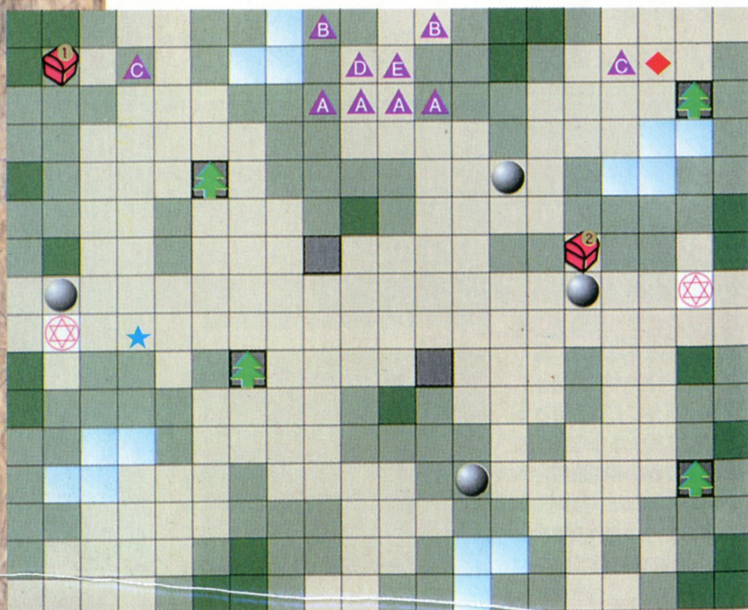
段差地圖



地形地圖

平地 0%
草地 5%
樹叢 15%
荒地 0%
水上 20%
結界 30%

隱藏道具 ★→ダイダロスブーツ
◆→ライダーカード（重要道具）



1 聚成一團，突破關卡

BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

在往要塞監獄（要塞刑務所）前進的亞修（アッシュ）一行人面前，出現了第一道難關。這是帝國所管理的關卡。在此最好充分活用 4 顆岩石一口氣殲滅敵人。第一回合，要先讓所有隊員往右方移動。如此一來敵方也會配合著移往右方。而且應該會變成與岩石排成一直線。在此要立即滾動岩石，削減敵人的 HP 。其他，只需邊注意帝國術士（エンパイア メイジ）所施展的魔法，邊面向敵人衝鋒陷陣，想必便可輕鬆獲勝。





2 魔石具有的眞實力量

EVENT

正當亞修一行人在關卡處返覆進行攻防戰的同時，在帝國，道魯夫（ドルフ）説出了一件恐怖的事實。據説在吉爾巴斯島（ギルバレス島）上所發現的魔石正是將遙遠的太古逼入世界滅亡邊緣的力量－－"裁定之炎"。其親信們在一陣騷然之後對於魔石果眞具有如此巨大力量一事提出質疑。道魯夫向他們透露魔石之力目前被"王室之戒（王家の指輪）"所封印。而並凡爾（ヘル）已下令他尋找此戒指。已逝的貝拉斯古（ベラスコ）將軍往日想説的魔石的另一個秘密在此終於被解開。情勢就在亞修意想不到之際急轉直下。





3 道魯夫的眞心話，新敵人的登場

EVENT

道魯夫結束了與親信的談話後返回房間，告訴琳恩（リーン）凡爾只是個庸人，自己行動的日子已爲期不遠。道魯夫似乎也在利用著凡爾，暗藏著某些野心。此外，從這段對話中也可得知琳恩的親兄弟曾被某人殺害。以前奇斯（キース）曾看穿琳恩內心的創傷也許正是失去骨肉的悲憤吧！還有……新敵人加蒙（ガモー）的出現。不久的將來他必定會出現於亞修他們面前！





奇襲



通往要塞監獄，又直又長的街道。突破關卡，乘勢進擊的亞修一行人將會在此遇上緋紅部隊指揮官所率領的部隊。

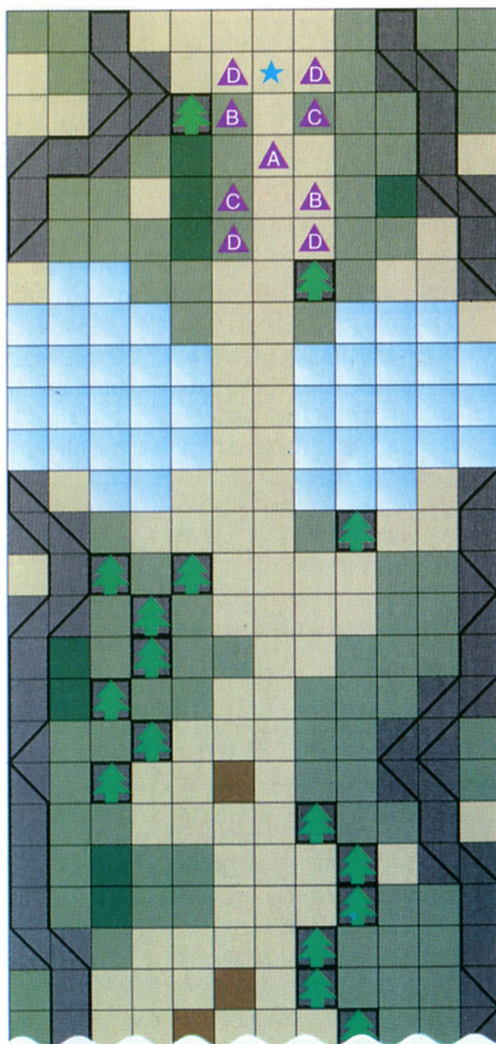
PARTY MEMBER



ENEMY

A 蘭特　職業殺手
（ランドー　ヒットマン）<P.28>
B 帝國一般兵
（エンパイア　トルーパー）<P.27>
C 緋紅部隊 弓箭手
（クリムゾン　アーチャー）<P.28>
D 猛犬
（ガードドッグ）<P.30>

平地 0%
草地 5%
樹叢 15%
荒地 0%
水上 20%



隱藏道具★→マジックワンド

連接P.85

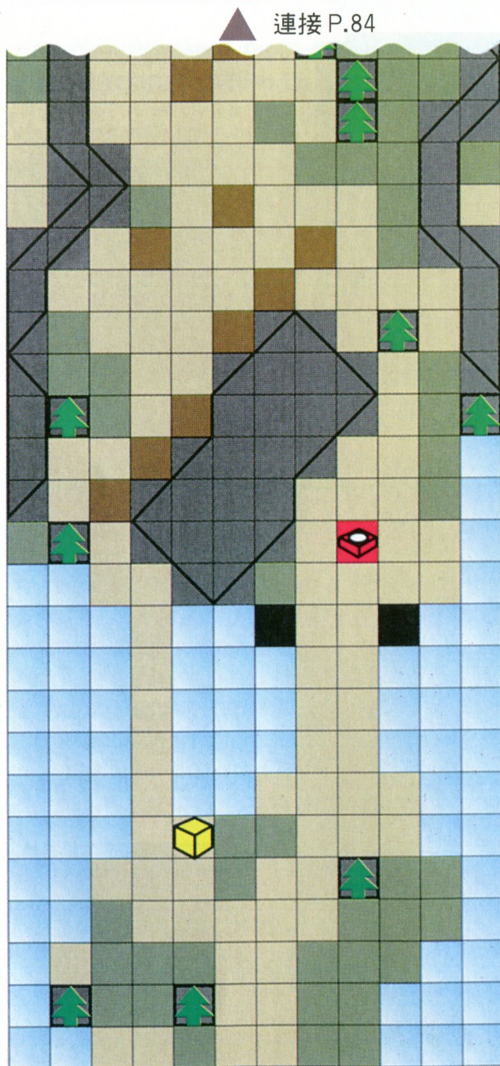
MAP INFORMATION

夾在 2 座橋之間的狹長道路



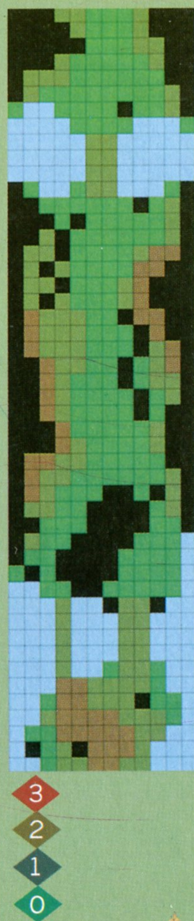
位於狹長街道兩端的橋樑。其中一座是藉由開關的操作啓動的活動橋。在此請牢記，這座橋將成爲戰力上的重點。

連接 P.84



地形地圖

段差地圖





EVENT

1 荷西偵察回來後的報告

亞修（アッシュ）從偵察回來的荷西（ホセ）那裡接到了緋紅部隊指揮官所率領的敵方偵察部隊正開往這邊的報告。爲了使奇襲戰略奏效，亞修提議在此埋伏等待敵人，一舉將其殲滅，並下令眾人躲藏起來。此時，不是只有霍克斯（ホルクス）躲藏在聳立於道路中央那棵樹的背後，也要注意必需往操作活動橋開關的方向移動。各位應該可以猜測出戰鬥時會利用到這個開關的。





BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡
or 敵人逃到畫面邊緣

2 發動攻勢的時機極爲重要

首先必須記住的是，敗北條件。要是讓敵人逃到畫面邊緣，遊戲便會結束。只要有任何一個人移動，敵人便會利用那一瞬間開始逃走，所以遊戲前半必須忍住不動。直到到了可以捉住敵人的位置之前要一動不動地進行前 4 回合。等到第 5 回合再開始行動，轉守爲攻。此外，要操縱單獨前往活動橋移動的霍克斯，渡過活動橋，利用箱子封鎖狹窄的通路。同時也別忘了要再度渡過活動橋踩踏開關，封住敵人的退路。





18 BATTLE MAP 脱出

因難以攻陷而聞名的帝國要塞監獄。在獄中與科雷馬伯爵（クレイマール）重逢的奇斯（キース）將會得知"魔石"眞正的力量和秘密。

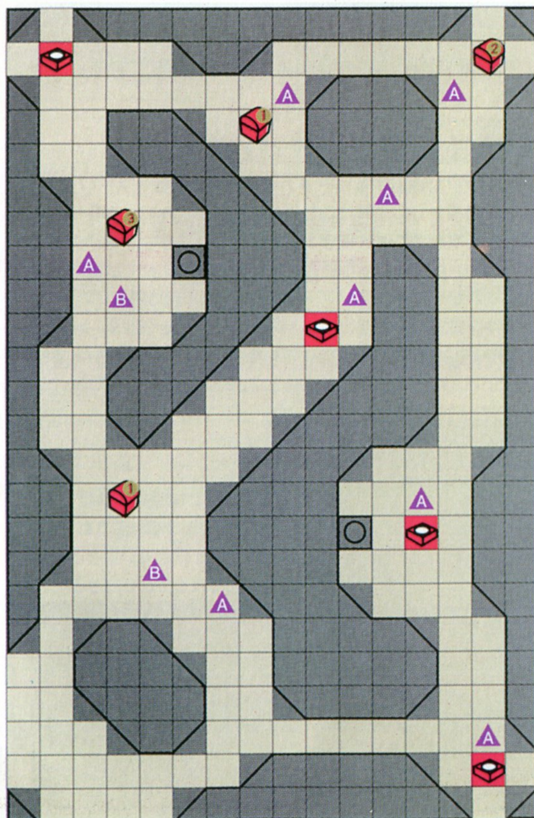
MAP INFORMATION

被設置於 5 個地方的鐵柵欄

在設置有 5 個牢固鐵柵欄的監獄內部，必須牢記兩件事，一是，想打開鐵柵欄，必須踩踏開關。一是寶箱中有幾個裡面裝的並非寶物，而是寶箱怪（ミミック）。

地形地圖

平地 0%





PARTY MEMBER



NEW MEMBER

凱尼斯
（ゲニウス・シュタインホフ）

ENEMY

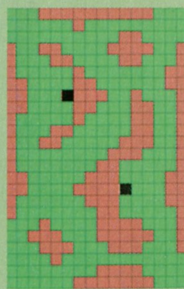
A 防禦鎧兵
（ガードアーマー）
<P.29>

B 寶箱怪
（ミミック）<P.30>

ITEM

❶高等藥草
（ハイハーブ）
❷頭骨之盔
（スカルヘルム）
❸奇蹟之杖
（ワンダーメイス）

段差地圖





EVENT

1 獄中的重逢，逃獄

被關入監獄中的奇斯（キース）在獄中與多鐸地區（ドブル）的領袖科雷馬伯爵（クレイマール）重逢。得知有關魔石的眞正力量和王室之戒（王家の指輪）方面的事。琳恩（リーン）會在此登場，除了告知奇斯他們明日將被行刑之外，竟然還交給他們牢房的鑰匙和裝備，催促他們逃走。最後丢下：「你千萬別死！」這句話後黯然離去。奇斯將凱尼斯（ゲニウス）納爲同伴之後，救出被關在其他牢房的艾莉娜（エリナ）和亞蒙（アモン），開始逃獄。而琳恩之所以會採取那樣的行動，大概是因爲她一方面想救出奇斯，一方面卻又不能背叛道魯夫（ドルフ）的內心糾葛使然吧！







BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
奇斯死亡

2 繞到敵人背後進行攻擊！！

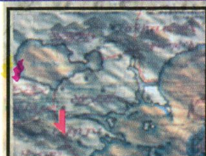
在本地圖中所遭遇到的防禦鎧兵（ガードアーマー）的弱點就在其背部。從正面和側面的攻擊都會被一一防禦掉，但若從正後方攻擊，幾乎可一擊就將其打倒。可是要繞到後方並非易事。有時也必須採取讓同伴扮演誘餌站到敵人前面，然後再趁隙派別的人物繞到背後的戰略。此外，這裡的 5 個鐵柵欄須利用踩踏開關來打開。不過，要是一口氣全打開，敵人會從四面八方攻擊過來。所以最好一個個依序踩踏開關。還有，要是使用艾莉娜的魔法，不論敵人面向哪個方向，都可給予損害。





19 BATTLE MAP

要塞監獄陷落



奇斯等人拼命奮戰試圖逃獄。亞修一行人成功潛入了監獄。兩支小隊的重逢，使最強的部隊再度復活。

MAP INFORMATION

被城牆所包圍的要塞監獄的中庭

被高大的城牆所包圍的中庭。身在此處的奇斯等人想必會被逼入壓倒性不利的戰鬥中。請記住，可藉著踩踏東南方的開關移動城牆的一段牆壁，從中庭逃出。

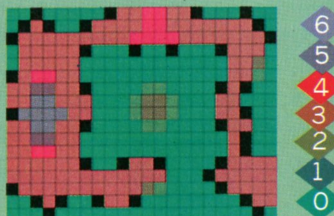
PARTY MEMBER



ENEMY

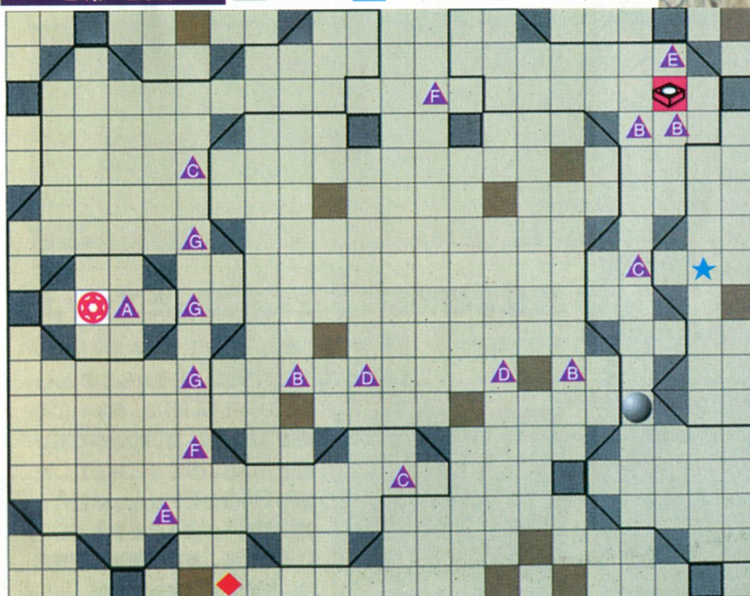
A 達多斯
(ダムドス ジェイルマスター)<P.29>
B 帝國一般兵
(エンパイア トルーパー)<P.27>
C 帝國砲兵
(エンパイア ボンバー)<P.28>
D 防禦鎧兵
(ガードアーマー)<P.29>
E 帝國術士
(エンパイア メイジ)<P.30>
F 帝國牧師
(エンパイア プリースト)<P.30>
G 血蝙蝠
(ブラッディーバット)<P.29>

段差地圖



地形地圖

平地 0%　水上 20%　結界 30%



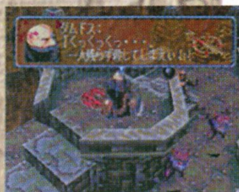
隱藏道具★→ゴールドコインズ　◆→キーオブマナ(聖鍵)



EVENT

1 亞修一行人的到達扭轉了情勢

奇斯（キース）一行人好不容易逃到了監獄的中庭，卻在此受到固守監獄防線的達多斯（ダムドス）等敵人的包圍，面臨危急存亡的關頭。雖仍不死心地出陣應戰，但情況卻只是越來越不利。所幸的是，亞修（アッシュー）一行人正好在此時攻入了監獄。對奇斯而言，這無異意外地獲得了一支強而有力的援軍支援。





BATTLE

●勝利條件
擊破達多斯
●敗北條件
奇斯死亡

2 繞到敵背後進行攻擊！！

亞修等援軍是在第 2 回合抵達的。在這之前，最好先設法殲滅中庭裡的敵人。要盡可能採取利用凱尼斯（ゲニウス）、亞蒙（アモン）的弓箭攻擊和艾莉娜（エリナ）的魔法防止敵人靠近，給予損害的作戰，努力保存體力。奇斯等到援軍到達之後，可將戰鬥交給亞修等人，退撤到可請援軍對其施展回復魔法的位置，專心回復體力。至於取代攻擊位置的亞修這方面，最好調遣防禦力強的人物到前面，沿著城牆進軍。





EVENT

3 亞修踏出了反帝國的第一步

在慶幸重逢的亞修和奇斯身邊，還會再發生另一場重逢戲。那就是凱尼斯（ゲニウス）和霍克斯（ホルクス）。這兩人似乎是童年時已識的舊交。他們邊互相挖苦對方邊爲彼此的平安無事而高興。總而言之，解放了監獄的亞修這下子已踏出了反帝國的第一步。反帝國運動的狼煙目前已衝上雲霄了。





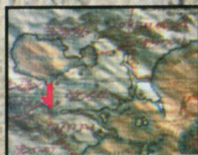


霸道繼承者

THE NEXT SUBJUGATOR IV

號稱堅不可摧的要塞監獄（要塞刑務所）淪陷的消息，
瞬間傳到尹日利亞（イシュタリア）全國，
此消息給一向自負完成了國內統治體制的中央帝國政府帶來莫大的衝擊。另一方面，半途放棄打倒帝國的反對勢力反因得到這個消息而大為振奮，在全國各地展開大規模的叛亂運動。
乘此情勢，成功地解放了南部各地。
在一片反亂當中，亞修他們為了面對下個局面、檢討今後的方針，現正與成為解放勢力間聯絡人的克勞斯（クラウス）會合……





卡諾斯鎮

平安完成會合的亞修他們齊聚於卡諾斯鎮（カノースの町）。在反帝國的氣勢逐漸高漲之際，他們正要踏上尋找王室之戒的冒險之旅……

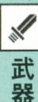
情報收集

對緋紅部隊指揮官的畏懼未曾減少

在酒吧收集情報時，深刻感受到居民絕不屈服帝國的激昂鬥志。但是，可以得知唯獨對緋紅部隊指揮官（クリムゾンリーダー）恐懼之心，至今仍根深蒂固地殘存著。



SHOP LIST



武器

武器	
アイアンソード	500
グレイトソード	2000
アイアンアロー	450
スチールアロー	1800
アイアンスタッフ	400
マジックワンド	1600
アイアンアックス	550
バトルアックス	2200
アイアンスピア	500
ソニックランス	2000
アイアンクロー	450
スチールカッター	1800



防具

防具	
アイアンヘルム	350
スチールマスク	1400
アイアンハット	250
スチールサークル	1000
チェインメイル	450
スケイルアーマー	1800
ハーミットローブ	350
オーラクロス	1400



道具

道具	
ハーブ	200
ハイハーブ	800
マジックオイル	400
マジックストーン	1500
キュアポーション	100
オーロラソリッド	8000

EVENT

1 派給亞修的下個任務

得知貝拉斯古（ベラスコ）將軍已死的艾莉娜（エリナ）退出後，故事轉移到反叛運動。此處會得知尹日利亞（イシュタリア）的三分之一已脫離了帝國的支配。就此時機，克勞斯（クラウス） 派給亞修他們新的任務。任務就是探查王室戒指的下落，說是貿易都市伽拉基（ケラチ）有提供情報的人，所以希望亞修他們到伽拉基市去調查。但是，聽到目的地的荷西（ホセ）不知爲何一副不情願的表情。難道有不想去伽拉基市的理由嗎。



EVENT

2 克勞斯的送行



亞修叫住與亞修他們分開行動正欲起程的克勞斯，說自己的體內流著背叛者的血，有時會覺得是那血液把大家導向反叛國家之途。父親背負著背叛者之名而死，亞修把心中的苦惱說了出來。聽到這話後，克勞斯正要向亞修說什麼時，會話因爲荷西和奇斯（キース）的出現而中斷。克勞斯把剛要說的話吞了回去。克勞斯當時要說什麼，結果還是不得而知。

20 突破包圍網

克勞斯起程之後亞修他們面臨了最大的危機。不知何時城鎮被帝國的士兵包圍了，而且緋紅部隊（クリムゾン）的所有指揮官……

MAP INFORMATION

通往橋的通路被門阻隔了

以設在中央的巨門爲特徵的地圖。而且這門不僅被用鐵門牢牢地關閉著，甚至開關還在有點距離的地方。正因爲那樣，所以確認開關位置的同時，也有必要記住敵人的配置。





PARTY MEMBER



ENEMY

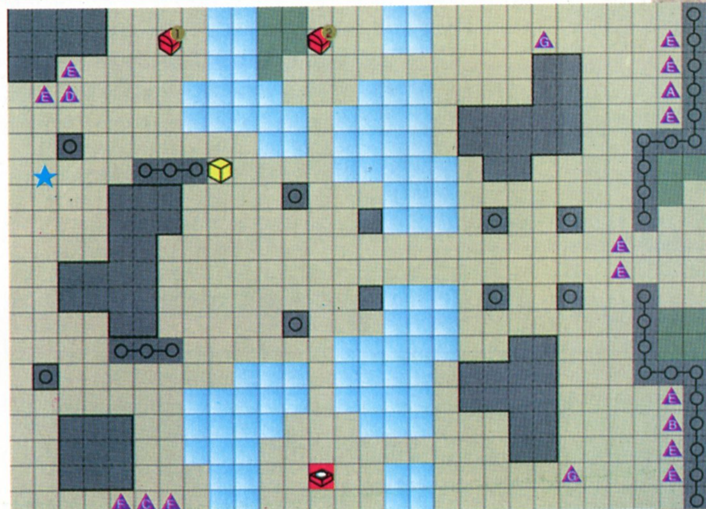
A 海因 刺客（ケイン アサシン）<P.27>
B 珊比妮 神聖射手（サビーニ ワルキューレ）<P.28>
C 坦洛斯 巨鎧兵（ダロス グレイトアーマー）<P.29>
D 卡茲 戰鬥專家（カーツ バトルマスター）<P.30>
E 緋紅部隊 騎士（クリムゾン ナイト）<P.27>
F 緋紅部隊 鎧兵（クリムゾン アーマー）<P.29>
G 緋紅部隊 猛鷹戰士（クリムゾン ホーク）<P.29>

ITEM

❶七彩水晶（オーロラソリッド）
❷精神之水（ソウルウォーター）

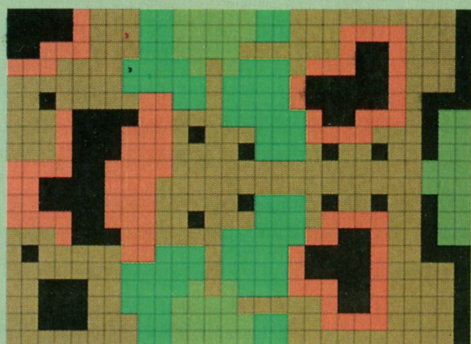
平地 0%　草地 5%　水上 20%

地形地圖



隱藏道具★→ゴールデンアクス







BATTLE

●勝利條件
全員抵達城鎮出口
●敗北條件
亞修死亡

1 集結的緋紅部隊指揮官

緋紅部隊指揮官（クリムゾンリーダー）集結。要突破這最糟糕的情況最好是"撤退（退卻）"。即使想勉強戰鬥，也只是徒知力量的差異而已，直接撤退到城鎮出口吧！逃走的勇氣也是必要的。要逃往城鎮出口就要踩開關將活動橋架上。然後渡過活動橋筆直前進就行了，但是不能突然就降下活動橋。首先，把在小隊左手邊的箱子往東、往北各推一次將東北邊敵人的道路封鎖。接著，派 HP 、防禦力都很高的奇斯（キース）、拉多（ラドー）確保到開關的通路。先將這兩點確實做好吧！然後，最後一點希望注意的是降下活動橋的時機。敵人接近到某個程度之後若不將活動橋降下的話，敵人會順原先走來的道路折返回去，阻擋亞修他們的通路。活動橋要在引誘敵人靠近之後降下。一降下活動橋後就全速前進。牢記這些要點來行動吧！





EVENT

2 道魯夫暗殺亞修的命令

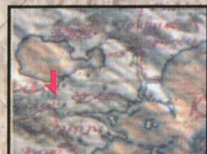


當亞修他們正試著從卡諾斯鎮（カノースの町）逃出時，帝國正發生一點事情。曾被加蒙（ガモー）看到幫助奇斯（キース）脫逃的琳恩（リーン） 因爲道魯夫（ドルフ）的命令而受到約束。然後，道魯夫會下達暗殺亞修的命令。亞修一點都不知道新的危機正逐漸迫近……。

21

BATTLE MAP

黑魔導士



在林木蒼鬱的山中，接受暗殺亞修之命令的加蒙（ガモー）現身了。然後，加蒙和薩姆拉（サムデラ）讓人意想不到的關係即將揭曉。

PARTY MEMBER



MAP INFORMATION

高低差很大的河畔

此地圖的特徵是地形高低起伏、以及路線因爲分成兩條流道的河川而被分成兩條。幾個配置了岩石的地方也別忘了事先確認！

ENEMY

A 邪鬼（マスターグール）<P.28>
B 食屍鬼（カースドグール）<P.27>

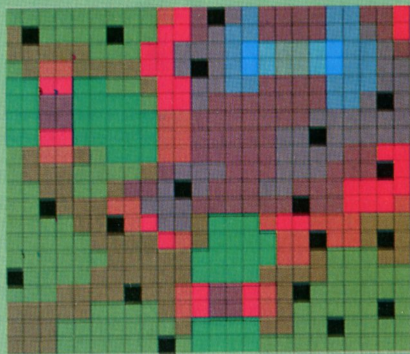
地形地圖

平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　水上 20%

隱藏道具★→ソイレントグリン　◆→オーロラソリッド



段差地圖



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

EVENT

1 攔住去路的加蒙



亞修一行人在森林中行進時加蒙（ガモン）出現。這位新敵人的登場，使薩姆拉（サムデラ）預測加蒙與魔有有關、薩姆拉和加蒙曾是師徒等事明朗化。

BATTLE

●勝利條件

殲滅敵人

●敗北條件

亞修死亡



2 與露出獠牙襲擊而來的邪精戰鬥

召喚邪鬼（マスターグール）和食屍鬼（カースドグール）的加蒙消失後戰鬥就開始。攻略的順序以先專心消滅邪鬼比較好。躲到樹木的陰暗處回避邪鬼的遠距離攻擊，將其誘近後再攻擊吧！對付食屍鬼，要速戰速決。活用段差和支援攻擊，可以很快將牠打倒。另外，如果有可給予廣範圍的敵人損害的魔法就盡量使用吧！要記得即使只是一點點也要削減敵人的HP。總之，這兩種怪獸雖然各自的能力不算什麼，但因爲數目很多，所以要有長期戰的覺悟。

EVENT



3 傳說中的大魔導士薩姆拉

傳說中的大魔導士、孤高的薩姆拉。這就是薩姆拉的眞正身份。他說出加蒙在300年前是自已的徒弟，加蒙當時被"裁定之炎"重生的魅力所惑，和他起了爭執，薩姆拉在那場爭執中漂到了時空傾斜，而加蒙在幾年前漂到了這個世界。薩姆拉在這裡會決心打倒企圖使"裁定之炎"重生的加蒙。

貿易都市伽拉基

鋪設著從古代遺跡中挖掘的鐵路的貿易都市。聽說這城鎮有位提供王室之戒（王家の指輪）情報的人，一聽到那人的名字荷西（ホセ）的態度爲之一變。

情報收集 這個都市有鐵路的存在

這個都市實際運用了從古代遺跡中挖掘的鐵路，可以在短時間內到達首都。早晚都會到這個鐵路，所以不妨先記在腦子裡。

EVENT 1 拒絕到克魯斯家的荷西

根據在城鎮中獲得的情報，提供情報的人名叫克魯斯（クルス），是個大商人。然而，一聽到那個名字，荷西就開始猛烈批評那個克魯斯。被荷西批評到這個程度的克魯斯是究竟是怎樣的人物呢？

EVENT 2 荷西與克魯斯的過去

來到克魯斯的宅邸後得知荷西和克魯斯原來是父子。但是荷西一點也沒有重逢的喜悅，逕自走出房間。那天晚上，荷西告訴亞修自己的過去。都是因爲滿腦子只有錢的克魯斯的緣故，母親才會勞心過度而倒下，離開了人世；因此自己才會拋棄了那個家。荷西無法原諒害母親病死的父親，才會拒絕到這個家來。

EVENT

3 王室之戒的下落知道了！？

戒指的下落總算知道了。克魯斯說，在黑市中轉手多次的戒指現在爲某貴金屬商所有，聽說今天晚上會在舊市街的倉庫進行交易。趕緊趕往倉庫吧！

SHOP LIST

武器

品名	價格
アイアンソード	500
グレイトソード	2000
アイアンアロー	450
スチールアロー	1800
アイアンスタッフ	400
マジックワンド	1600
アイアンアックス	550
バトルアックス	2200
アイアンスピア	500
ソニックランス	2000
アイアンクロー	450
スチールカッター	1800

防具

品名	價格
アイアンヘルム	350
スチールマスク	1400
アイアンハット	250
スチールサークル	1000
チェインメイル	450
スケイルアーマー	1800
ハーミットローブ	350
オーラクロス	1400

道具

品名	價格
ハイハーブ	800
マジックストーン	1500
キュアポーション	100
ライフオーブ	9000
オーロラソリッド	8000

陷阱



在伽拉基市（ケラチ）外圍的破舊倉庫。爲了取得戒指而在這裡等候的一行人，因爲加蒙（ガモー）繼怪獸之後出現而得知這個交易是個陷阱。

PARTY MEMBER

ENEMY

A 骷髏戰士（スケルトンウォリアー）<P.27>
B 食人蟲（エグワーム）<P.28>
C 金人（ゴールデンゴーレム）<P.29>

MAP INFORMATION

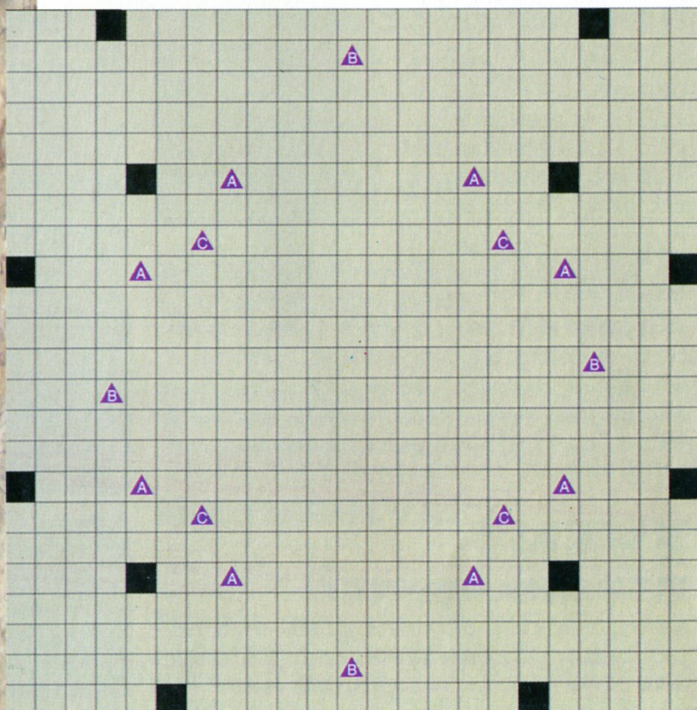
木箱整齊排列著的倉庫內部

在地形上看不到變化的地圖中，將站在中央的小隊包圍住的踏腳處在戰略上是很重要的存在。爲了進行活用段差的戰鬥，迅速確保踏腳處就變得很必要。



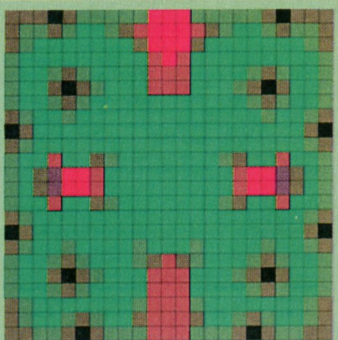
地形地圖

平地 0%



段差地圖





1 從四方迫近的怪獸羣

亞修他們來到倉庫，出現在眼前的竟然是怪獸。此處是在完全被包圍的形勢下開始戰鬥，所以首先集中於一點攻擊吧！突破包圍網、占據散佈在周圍的一個踏腳處吧！以那裡爲據點利用段差來戰鬥。若是使用魔法的話，最好以金人（ゴールデンゴーレム）爲攻擊目標。



BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

2 克魯斯的背叛

EVENT

繼怪獸之後出現的是加蒙（ガモー）和克魯斯（クルス）。這個交易是個陷阱已經是一目瞭然的事了。加蒙一邊狂笑一邊施展魔法，於是克魯斯追問他不是曾答應不會攻擊荷西。且不論克魯斯的作法如何，他似乎也有爲孩子著想的心。當然不會遵守約定的加蒙開始攻擊克魯斯，克魯斯用身體撞擊加蒙，烈火消失，加蒙察覺形勢不利，逃之夭夭。



3 克魯斯述說遙遠的過去

EVENT

見受傷的克魯斯醒了後，荷西露出安心的表情正欲離去。這時克魯斯向他提起了自己的過去。說他出生於貧困的家庭，只因爲買不起藥而讓弟弟病死，那時候他了解了一件事：只要有錢命也能救得了。這時候，掌握了王室之戒（王家の指輪）的亞修來叫荷西。然後……要離去時，荷西告訴 " 爸爸 " 等一切都結束之後就會回來。



列車上的死鬥



可在短時間內往返首都和貿易都市伽拉基市（ケラチ）的鐵路。與正欲利用此鐵路運送王室之戒（王家の指輪）的緋紅部隊指揮官（クリムゾーンリーダー）坦洛斯（ダロス）的死鬥就要開始！！

PARTY MEMBER



ENEMY

A 坦洛斯 巨鎧兵
（ダロス グレイトアーマー）<P.29>
B 緋紅部隊 騎士
（クリムゾン ナイト）<P.27>
C 緋紅部隊 射手
（クリムゾン シューター）<P.28>
D 緋紅部隊 鎧兵
（クリムゾン アーマー）<P.29>

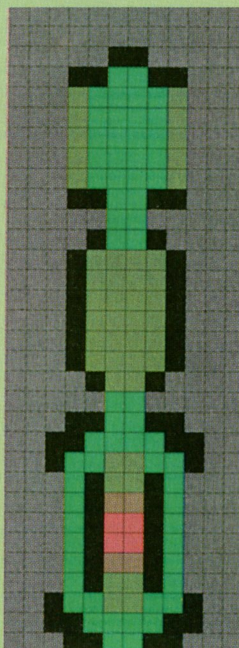
MAP INFORMATION

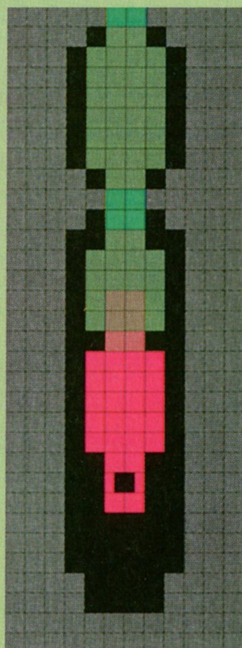
這列車是由 5 節車廂組成。不可小看它以爲只是一般的細長地圖。因爲戰鬥一開始，每隔一定的時間車廂就會被切離。認爲它是必須邊打倒強敵邊前進的難關地圖之一會比較好。



段差地圖





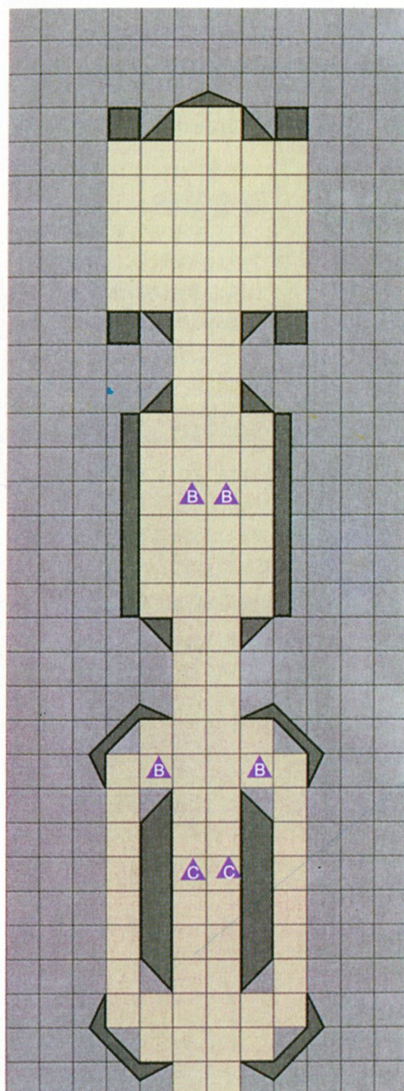




地形地圖

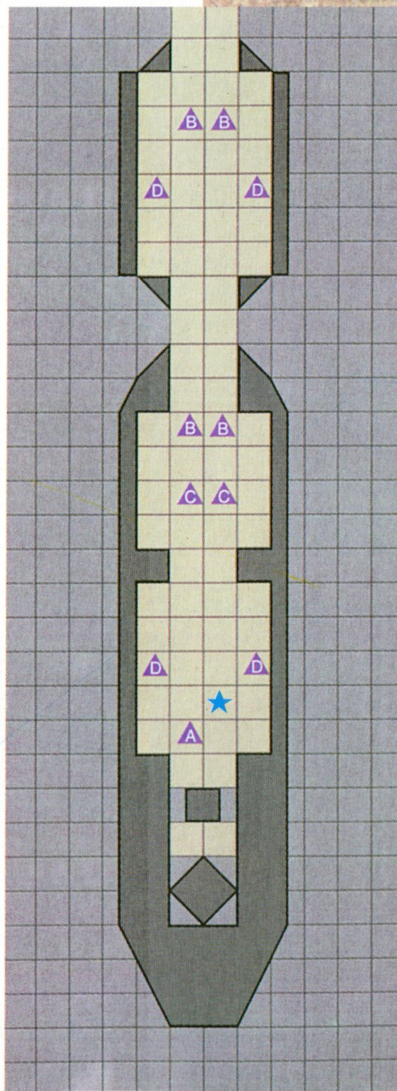
平地 0%

隱藏道具★→ヘヴィーラーメン（重要道具）



接右圖

接左圖



EVENT

1 追擊緋紅部隊指揮官・坦洛斯

跳到列車最尾端的亞修他們發現帶著戒指在前頭車廂的緋紅部隊指揮官・坦洛斯（ダロス）。而且坦洛斯爲了擺脫追擊，命令將車廂切離。車廂被切離的話就無法追擊那傢伙了。亞修他們爲了奪回戒指便全速朝前頭車廂前進。





BATTLE

●勝利條件
擊破坦洛斯
●敗北條件
亞修死亡
or 亞修脫離戰線

2 被切離前在車廂間移動

車廂在敵人的 2 、5 、8 、11 回合開始時會從後部依序被切離。當然，留在被初離車廂上的同伴就脫離了戰線。爲了避免那樣，如何早點殺死敵人向前移動就成了勝利的重點所在。因此重要的關鍵就是敵的屬性。以具 " 飛 " 之屬性的人物對付具 " 戰 " 之屬性的緋紅部隊騎士（クリムゾンナイト）、以 " 甲 " 屬性的人物對付 " 弓 " 屬性的緋紅部隊射手（クリムゾンシューター）、對付 " 甲 " 屬性的緋紅部隊鎧兵（クリムゾンアーマー）以屬於 " 聖 " 或 " 魔 " 的人物的魔法來攻擊。若能隨時留意運用屬性的相容性（生剋） 來戰鬥，要獲得勝利就不是那麼困難的事。





EVENT

3 加蒙的幻影帶來的交易

在打倒坦洛斯成功奪回戒指的亞修他們面前出現了加蒙（ガモー）的幻影。他帶來一筆以琳恩（リーン）交換戒指的交易。亞修斬釘截鐵地說，儘管曾被背叛一次但若不顧她的死活，不管是否戰勝帝國，在那之前已經失去作人的資格了。結果會決意前往加蒙指定的地點・達因城砦（ダイン砦）。





24 BATTLE MAP 處刑



荒涼的大地綿延萬里的達因城砦（ダイン砦。面對被置於恐怖的處刑裝置上的琳恩（リーン），亞修將王室之戒（王家の指輪）依照約定交給加蒙（ガモー）但……

PARTY MEMBER



ITEM

❶特製頭環（ブレイブギア）
❷生命之珠（ライフオーブ）

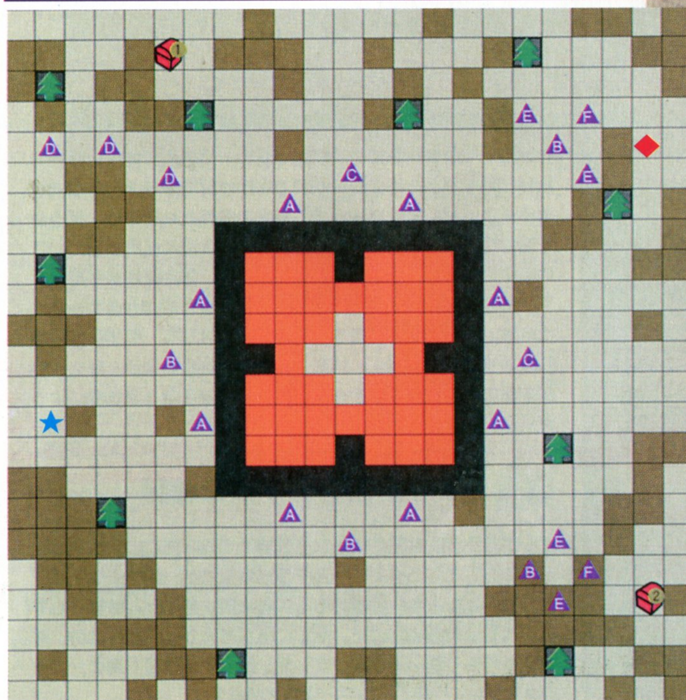
MAP INFORMATION

共計 8 座的處刑裝置

此地圖形狀本身相當簡單。但是讓人聯想到小山的段差使攻略難上加難。不過，置於沒有段差之地的寶箱，能夠比較輕鬆地取得。



地形地圖



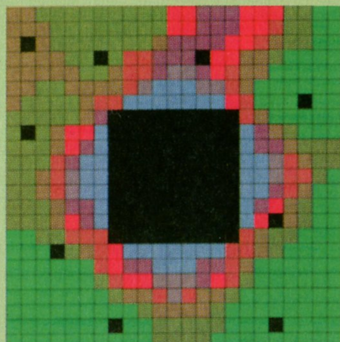
隱藏道具★→ソイレントグリン ◆→レアメタル

ENEMY

A 處刑裝置
（ショケイソウチ）<－>
B 骷髏戰士
（スケルトンウォリアー）<P.27>
C 食人蟲
（エグワーム）<P.28>
D 金人
（ゴールデンゴーレム）<P.29>
E 怨靈
（アシッドゴースト）<P.29>
F 死之魔導士
（デスシェイド）<P.30>

段差地圖





EVENT



1 處刑裝置啓動



赴達因城砦（ダイン砦）的亞修一行人，照加蒙（ガモー）的話交出王室之戒（王家の指輪）。但該說是果然不出所料吧，加蒙按下了處刑裝置的開關就一走了之……琳恩（リーン）有生命危險！！

BATTLE

●勝利條件
在 8 回合內破壞所有的處刑裝置
●敗北條件
亞修死亡
or 琳恩死亡



2 在限定的時間內救出琳恩

爲了使轟隆隆開始啓動的處刑裝置停止、解救被綁在處刑台上的琳恩，此處務必在 8 回合以內到達解決。最大的目標不用說正是設在小山山頂的 8 台處刑裝置。裝置的破壞以移動力高的＂ 飛＂屬性和可遠距離攻擊的＂弓＂屬性的人物負責。其他的人物就邊思考與作戰對手的相容性邊專心對付怪獸吧！另外，別太過專注於破壞處刑裝置而忘了取寶箱。寶物務必要取得！

EVENT



3 薩姆拉提及的微渺希望

救出琳恩後，薩姆拉（サムデラ）爲被奪去戒指而意氣消沉的一行人帶來一線光明。依薩姆拉所言，戒指上似乎以古代布扶拉（ブフラ）文字刻著暗示多奈山脈（トルネー山脈）某處的座標。那裡有什麼並不清楚，但總比什麼都不做來得好。懷著微渺的希望，亞修他們一路朝多奈山脈而去。



遺產

INHERITANCE

V

多奈(トルネー)山脈位於與尹日利亞(イシュタリア)中心部位遙遙相距的北方邊境。自古以來，這塊被稱爲眾神居所的土地，一直靠著其嚴苛的自然環境，阻擋住開拓者的入侵。

亞修一行人將打倒帝國的最後希望寄託在刻印於王室之戒上的古文字，以此地爲目標取道海路，漂洋北上。

另一方面，在終於獲得裁定之炎的帝國內部正面臨著新局面的到來。現在，命運的巨輪已轟隆隆地轉動……





上陸

亞修（アッシュ）懷著些微的希望向多奈（トルネー）山脈前進，在船隻漂洋過海的同時，帝國的內部卻發生了令人意想不到的事情。

PARTY MEMBER

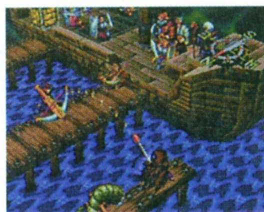


ITEM

❶巨人之鎧（アトラスメイル）

MAP INFORMATION

通過 2 條碼頭跳板登陸



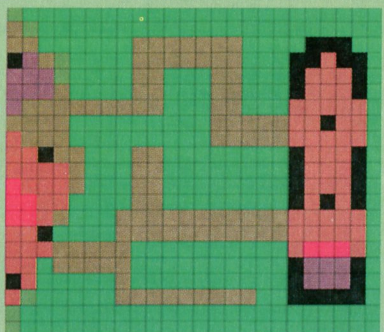
船是己軍的出發點，2 條碼頭跳板連接這條船和陸地，而陸地上則有怪獸佈陣。若想打開這個由此三部分所構成的地圖上的寶箱，必須推動船上的箱子，將它當做踏腳處才行。

地形地圖

草地 0%　平地 5%　樹叢 15%　荒地 0%　水上 20%

段差地圖





EVENT

A 骷髏戰士
（スケルトンウォーリアー）<P.27>
B 食人蟲
（エグワーム）<P.28>
C 金人
（ゴールデンゴーレム）
<P.29>
D 怨靈
（アシッドゴースト）
<P.29>
E 死之魔導士
（デスシェイド）
<P.30>
F 寶箱怪
（ミミック）<P.30>

1 道魯夫暗殺皇帝凡爾

EVENT

裁定之炎終於復活。然而，在其前面，有一把發出暗淡光芒的刀刺進凡爾（ヘル）身上。道魯夫（ドルフ）認爲衰退的人已無生存價值而背叛了他……隨著裁定之炎的復活，道魯夫開始其行動。





2 想取得道具必須利用木箱

BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

在亞修（アッシュ）一行人走下船打算前往多奈（トルネー）山脈時，前面有一群怪獸堵住了其去路。以碼頭跳板爲舞台的戰鬥於焉開始。此處擅長遠隔攻擊的怪獸爲數極多，所以要是冒然前進，成爲攻擊對象的危險性極大。要稍微前進，當敵人一靠近，就立刻後退。最好能頑強抗敵，利用弓箭和魔法等遠隔攻擊應戰。此外，請記住，岸邊的2個寶箱中，有一個是寶箱怪（ ミミック）的陷阱，另一個則必須將船上的箱子推去當踏腳處才能打開。







開拓村索爾波村（ソルボー）

以未經開發之地而聞名的尹日利亞（イシュタリア）北方邊境地帶。一行人在前往多奈（トルネー）山脈途中在本村停留了一宿，但艾莉娜（エリナ）卻被惡夢驚醒。

情報收集

多奈山脈中有座夢幻之都！？

在酒吧到處打聽情報，結果村中的每個人都會提到，在本村深處有一座眾神居住的夢幻之都（幻の都）。夢幻之都……說不定，戒指上所記載的場所正是那個都市！



SHOP LIST

武器

品名	價格
アイアンソード	500
グレイトソード	2000
アイアンアロー	450
スチールアロー	1800
アイアンスタッフ	400
マジックワンド	1600
アイアンアックス	550
バトルアックス	2200
アイアンスピア	500
ソニックランス	2000
アイアンクロー	450
スチールカッター	1800

防具

品名	價格
アイアンヘルム	350
スチールマスク	1400
アイアンハット	250
スチールサークル	1000
チェインメイル	450
スケイルアーマー	1800
ハーミットローブ	350
オーロラクロス	1400

道具

品名	價格
ハイハーブ	800
マジックストーン	1500
キュアポーション	100
ライフオーブ	9000

EVENT

1 艾莉娜被惡夢纏身

在出發的前一夜。入睡的艾莉娜在作了惡夢而驚叫出來的同時醒了來過。而且，艾莉娜告訴同室的莎莉雅（サリア）她曾經作過好幾次相同的夢。這似乎與她所喪失的記憶有所關係……





ONE POINT

要進行轉職和裝備的再次盤點

離開村子前要確認全員的等級。其中要是有已超過等級 20，卻仍未進行第 2 次轉職的人物時，一定要到轉職道場進行轉職。此外，在裝備品方面也必須再檢查一次。要是人物中有人的裝備比本村中所販賣的東西還要差的話，就必須立刻前往商店購物。別忘了購物，也別吝惜錢財！



26 BATTLE MAP

雪原的恐怖

在一片白茫茫的雪原中前進的亞修一行人面前，又會出現緋紅部隊（クリムゾン），阻擋他們的去路。雪白的大地即將被染成一片血紅。

MAP INFORMATION

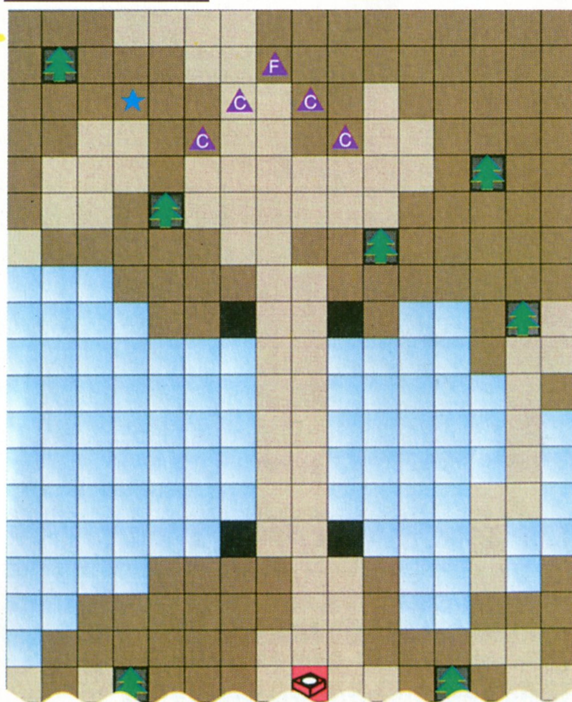
有一個可炸橋的開關

被架在積雪深厚的大地中央的橋、還有橋前方孤零零的開關。這兩者是本地圖的重要地點，在戰略上也扮演著極重要的角色。



地形地圖

平地 0%　荒地 0%　水上 20%



隱藏道具★→デモンズストーン

▼連接 P.110



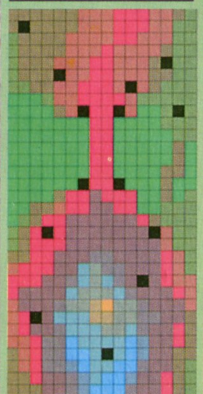
PARTY MEMBER



ENEMY

A 卡茲 戰鬥專家
（カーツ バトルマスター）<P.30>
B 緋紅部隊 射手
（クリムゾン シューター）<P.28>
C 緋紅部隊 鎧兵
（クリムゾン アーマー）<P.29>
D 緋紅部隊 猛鷹戰士
（クリムゾン ホーク）<P.29>
E 緋紅部隊 法術師
（クリムゾン ウォーロック）<P.30>
F 緋紅部隊 賢者
（クリムゾン セージ）<P.30>

段差地圖







EVENT

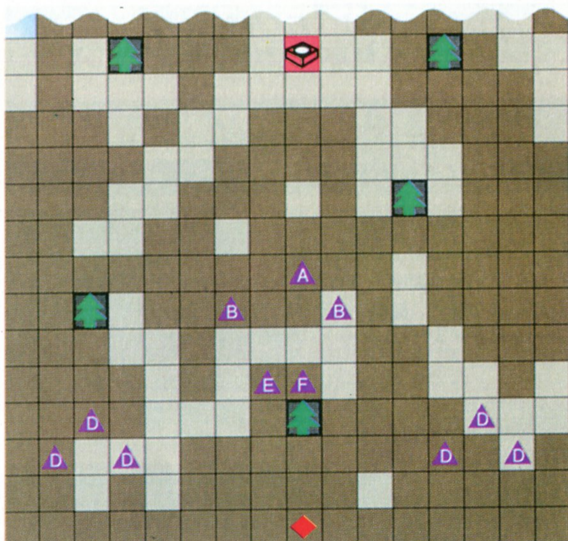
1 海因因遽然接到訃聞而折返

當薩姆拉(サムデラ)說出他認爲在戒指上所記載的地方應該會有失落之民的後裔時,海因(ケイン)一行人再度登場。已無退路的亞修(アッシュ)等人將被逼入窮途末路。不過,海因會因爲遽聞訃報而撤退。亞修等人也將得知凡爾(ヘル)被暗殺之事。



段差地圖

連接 P.109



打倒卡茲會留下パンツァークロー
◆→レアメタル

BATTLE

●勝利條件
擊破卡茲
●敗北條件
亞修死亡

2 將敵人誘導至橋上

戰鬥雖會以被敵方前後夾攻的形式展開,卻必須毫不猶豫地前進到卡茲(カーツ)的所在地。如此一來,後方的緋紅部隊鎧兵(クリムゾン　アーマー)會渡橋追來,所以要預估好時機踩下開關,讓鎧兵連同橋一起消失。接著,讓同伴分爲左右兩邊,使用弓箭和魔法逐漸削弱 HP ,以夾擊方式攻擊敵人。



EVENT



3 琳恩預測帝國內發生的事

琳恩對著突然得知凡爾(ヘル)死訊的亞修(アッシュ)等人,提出一個驚人的推論。她推測,道魯夫(ドルフ)一定已對凡爾不抱指望而開始自行行動。並說他也許希望世界毀滅,帝國的勢力想必會由於凡爾的死而衰微。不過,大家最好要有情勢反而越發緊迫的認知!

邊境之村



從來不爲外界所知的邊境之村。爲了打聽古代人的情報到村中到處走動，結果艾莉娜喃喃說道：「我知道這個村子」……

情報收集 佯裝不知的村人們

亞修（アッシュ）一行人找到酒吧後立即進去攀談，試圖詢問關於古代人的情報和本村中是否有其後裔？然而，很遺憾，在此並無法獲得有力的情報。



EVENT

1 曾發生在艾莉娜身上的異變

艾莉娜（エリナ）臉色蒼白地嘟噥著說她知道這個村子。接著在大叫：「村子陷入一片火海，大家都死了！」之後便不醒人事。爲何她會對這個沒人知道的村子……本村想必和艾莉娜喪失的過去有所關係吧！





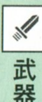
EVENT

2 村長孫女遇難的消息

村長看到艾莉娜昏倒，邀請一行人到他家，亞修告訴他拜訪此地的原因。然而，所得到的答覆和酒吧時一樣。他們一味地回答說他們與魔石和古代人毫不相干。正當此時，村人慌慌張張跑來通報說村長出去採藥草的孫女遭到怪獸的襲擊。村長心急如焚。亞修等人自願幫忙救出其孫女，動身前往圓桌平地（デスク平地）。



SHOP LIST



武器

品名	價格
アイアンソード	500
グレイトソード	2000
アイアンアロー	450
スチールアロー	1800
アイアンスタッフ	400
マジックワンド	1600
アイアンアックス	550
バトルアックス	2200
アイアンスピア	500
ソニックランス	2000
アイアンクロー	450
スチールカッター	1800



防具

品名	價格
アイアンヘルム	350
スチールマスク	1400
アイアンハット	250
スチールサークル	1000
チェインメイル	450
スケイルアーマー	1800
ハーミットローブ	350
オーロラクロス	1400



道具

品名	價格
ハイハーブ	800
マジックストーン	1500
キュアポーション	100
ライフオーブ	9000



村中少女

為了搭救遭怪獸襲擊的村長孫女而動身前往圓桌平地（デスク平地）的亞修一行人在此將目睹一件令人訝異之事。

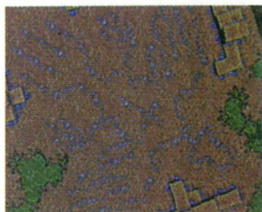
PARTY MEMBER



MAP INFORMATION

零星小山點綴的遼闊平地

這個地圖，除了四方有一些小山丘之外，並無值得一提的特色。也正因為如此，所以去佔領唯一有段差的小山可說是進行戰鬥時的重點。



地形地圖

平地0%

草地5%

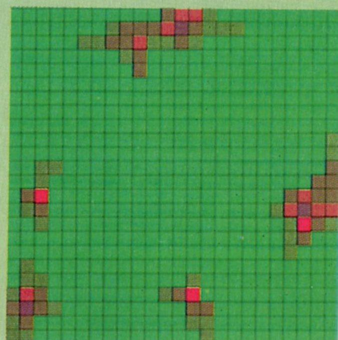
樹叢15%

荒地0%



段差地圖





EVENT

A 骷髏戰士
（スケルトンウォーリアー）<P.27>
B 食人蟲
（エグワーム）<P.28>
C 金人
（ゴールデンゴーレム）<P.29>
D 怨靈
（アシッドゴースト）<P.29>
E 死之魔導士
（デスシェイド）<P.30>
F 寶箱怪
（ミミック）<P.30>

1 將分成 3 隊的敵軍各個擊破

村長的孫女麗娜（リィナ）唱頌古代的高等魔法張下壁障之後，立即和兵分 3 路襲擊過來的敵軍進入戰鬥。在此爲了和敵方勢均力敵地爭鬥，絕對嚴禁分散兵力。必須集結成一團一起行動。戰略方面，要突進至敵方軍團的左右兩邊其中一邊，傾全力將其擊破，迅速佔領前面的段差。接著只須等待殘餘敵軍的接近，從段差上迎擊即可。





BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

2 村長指派給亞修的試練

亞修和薩姆拉（サムデラ）由麗娜所使用的魔法，還有在村子入口發現的徽章與在多羅方舟（トロアの箱船）所見到的徽章的確一樣……等事而確信本村的人們正是古代人的後裔。自覺已無法再隱瞞下去的村長最後終於吐露實言。他說，他們是創造出裁定之炎的古代帝國布扶拉（ブフラ）民族的後裔，自從其祖先們誤用了力量，使世界瀕臨毀滅邊緣之後，他們便封印了一切力量，選擇了與自然共存之路，因此無法協助亞修他們。然而，當村長聽到亞修說：「你們只不過是在逃避現實」之後，心情爲之動搖。於是村長想藉著要亞修他們協助麗娜來考驗他們的意志力。他命令亞修前往灼熱的洞窟，取回勇者的証明・火龍之牙。

EVENT





火龍

在邊境之村的深處，一個有灼熱岩漿流經的洞窟。為了取得勇氣的証明·火龍之牙而來到此地的亞修等人向眼中燃燒著熊熊怒火的火龍（サラマンダー）挑戰。

PARTY MEMBER



ITEM

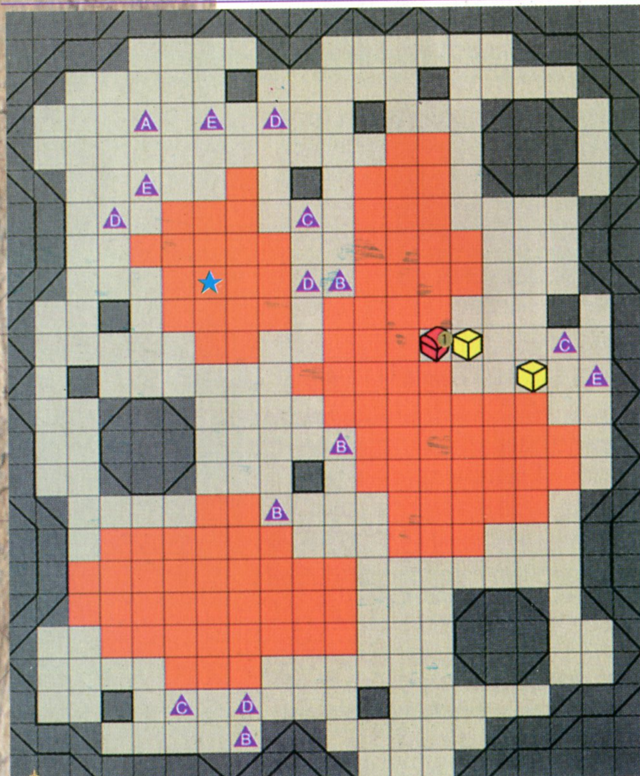
❶龍之矛（ドラグーンスピア）

MAP INFORMATION

有岩漿窪地的灼熱洞窟

本地圖除飛兵以外無法進入溶岩。通路因溶岩而變得極為狹窄，是個移動非常困難的地圖。此外，想要打開寶箱，除了繞道之外，也必須移動箱子。





地形地圖

平地 0%

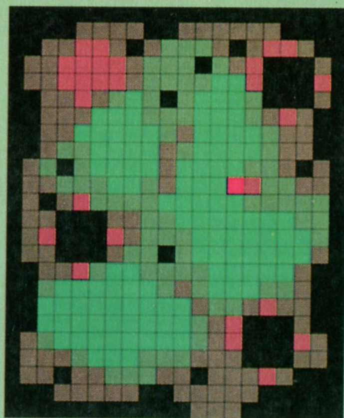
溶岩 0%

★→キーオブロゴス（聖鍵）



段差地圖





EVENT

A 火龍
（サラマンダー）
<P.29>
B 骷髏戰士
（スケルトンウォーリアー）<P.27>
C 食人蟲
（エグワーム）<P.28>
D 金人
（ゴールデンゴーレム）
<P.29>
E 怨靈
（アシッドゴースト）
<P.29>

EVENT

1 麗娜帶路的灼熱洞窟

麗娜（リィナ）帶領大家來到的原來是個有灼熱岩漿流動的洞窟。目送著拋下「加油」一句話之後折返的麗娜，亞修等人回過頭，看到洞窟深處有一頭龍的身影。眾人的力量現在即將受到考驗。



BATTLE

●勝利條件
擊破火龍
●敗北條件
亞修死亡

2 莽撞前進是致命之傷

目標正是火龍。但不可能一下子就靠近牠。不過，這裡的地形不利於主動出擊。因此，前半段最好在狹窄通路入口處配置數名體力佳的人物，將攻入的敵人團團圍住加以打倒。還有，攻擊重要的火龍時，弓箭是最佳武器。一打倒牠即可取得火龍之牙。





慘劇



在受到追蹤亞修而來的緋紅部隊（クリムゾン）的襲擊而陷入宛如地獄般的慘狀的邊境之村中，身傷重傷，奄奄一息的村長向亞修透露有一把破滅之劍。

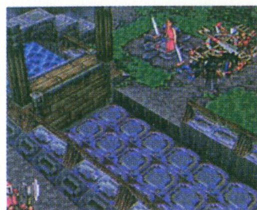
PARTY MEMBER

ENEMY

A 珊比妮 神聖射手（サビーニ ワルキューレ）<P.28>
B 緋紅部隊 射手（クリムゾン シューター）<P.28>
C 緋紅部隊 鎧兵（クリムゾン アーマー）<P.29>
D 緋紅部隊 法術師（クリムゾン ウォーロック）<P.30>
E 緋紅部隊 賢者（クリムゾン セージ）<P.30>
F 海因 刺客（ケイン アサシン）<P.27>
G 緋紅部隊 騎士（クリムゾン ナイト）<P.27>
H 緋紅部隊猛鷹 戰士（クリムゾン ホーク）<P.29>

MAP INFORMATION

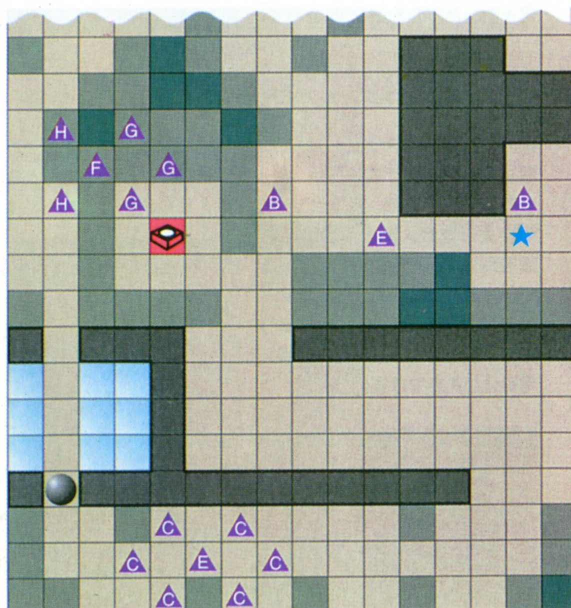
依靠水門攔截河流的村子



水勢強大的河流，堵住水流的水門，還有水門上面的開關。這是構成本地圖的最重要地點。此外，也請注意變化多端種類繁多的敵軍。戰鬥時要掌握住敵我雙方的屬性。這將是一場必須考慮到相容性的戰鬥。

地形地圖

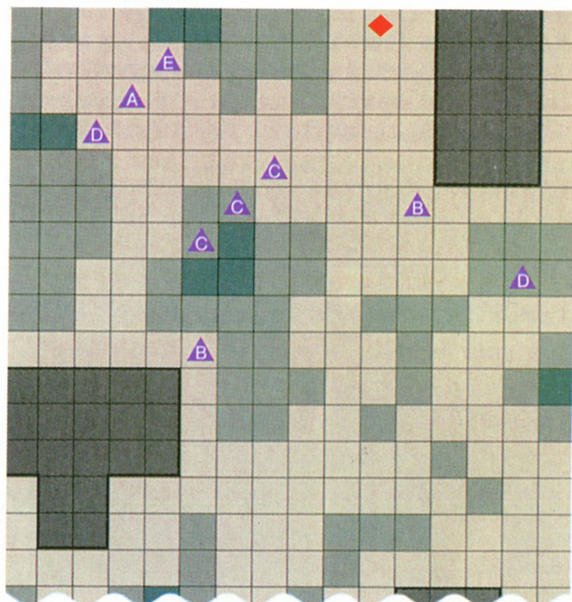
連接 P.117



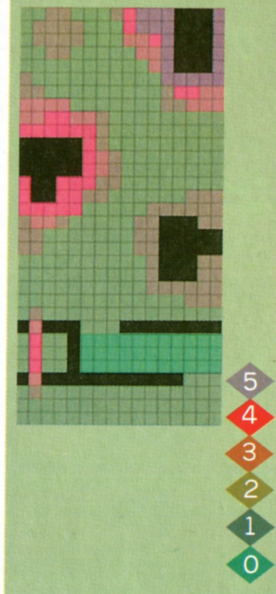
平地 0%　草地 5%　樹叢 15%　荒地 0%

隱藏道具★→レアメタル

地形地圖



段差地圖



打倒サビーニ會留下ルーンアロー
隱藏道具◆→ゴアズスクロール

連接 P.116

1 慘殺無辜村民的緋紅部隊

EVENT

從火龍洞窟歸來的亞修一行人所看到的，是一幅慘絕人寰的地獄圖。在被緋紅部隊（クリムゾン）放火焚燒的村中屍體累累堆積如山……竟然連庇護亞修的村長也被珊比妮（サビーニ）打倒。艾莉娜（エリナ）所作的惡夢，如今已快變成事實。





BATTLE

●勝利條件
擊破珊比妮
●敗北條件
亞修死亡

2 與緋紅部隊指揮官・珊比妮的對戰

從敵人的位置關係來看，一開頭就會很想和後方的緋紅部隊鎧兵（クリムゾンアーマー）戰鬥，但千萬使不得。必須先前進到珊比妮（サビーニ）他們所在的東側。如此一來，緋紅部隊鎧兵應該會爲了追趕亞修一行人而開始進入水路。接著看準所有鎧兵都移動到水路後，踏下開關。這樣便可開啓水門，利用傾瀉而來的大水使敵人滅頂。不過必須注意的是，第 3 回合以海因（ケイン）爲中心的增援部隊會出現在開關的旁邊，所以若不預先將同伴配置在開關四周，就會變成無法踩踏開關。其他，只須不斷勤勉地回復體力，邊考慮與敵方的屬性邊戰鬥，應可大獲全勝。





EVENT

3 村長透露有一把破滅之劍

村長奄奄一息地向設法擊退了緋紅部隊的亞修透露，有一把破滅之劍（ヴァンダルハーツ），它擁有唯一可以戰勝裁定之炎的力量。不過假使持有此劍的人心中產生妄念，它就會立即化爲黑暗的凶器。當村長將一切都託付給亞修之後留下：「希望你能証明人性一定會勝過力量」這句話後便與世長辭。





EVENT

4 安慰麗娜的艾莉娜

失去祖父，村中唯一倖存的麗娜（リィナ）壓抑不住失去親人的悲痛，潸然淚下。艾莉娜（エリナ）安慰麗娜說，她是個無親無戚的人，可是卻有許多同伴，而麗娜也是她的同伴，並且給了她一個墜子。這件事，除了鼓舞麗娜之外，也許也是艾莉娜向自己孤零零的過去的一項訣別吧！





30

BATTLE MAP

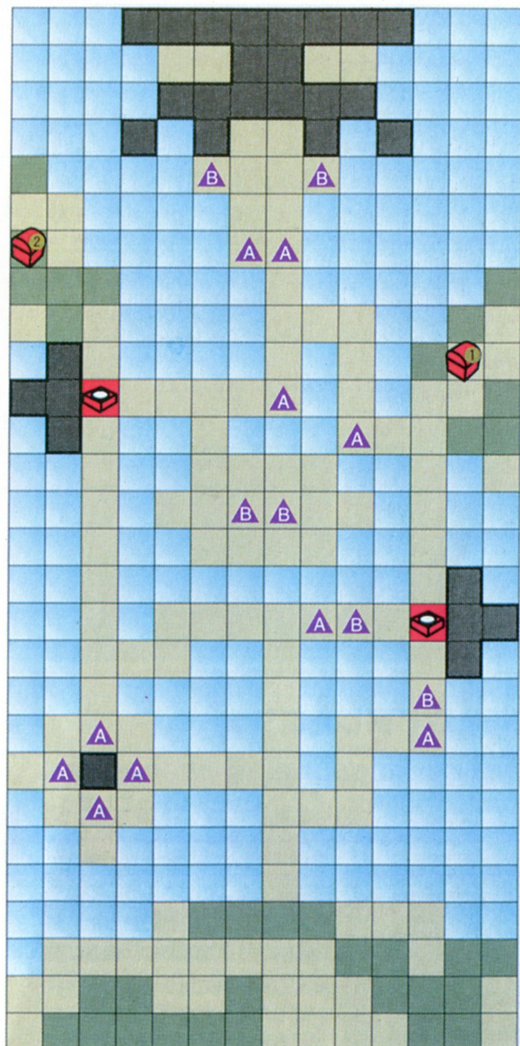
神殿

封印著破滅之劍的太古神殿。由於加蒙（ガモー）的出現，麗娜（リィナ）被彈到次元的傾斜中，正當以爲一切都結束的時候，艾莉娜恢復了記憶！



地形地圖

平地 0%　草地 5%　水上 20%



PARTY MEMBER



NPC

麗娜（リィナ）

ENEMY

A 守護者 突擊兵
（ガーディアン コマンド）<P.29>

B 守護者 砲兵
（ガーディアン キャノン）<P.28>

ITEM

①龍之牙（ドラゴンファング）
②金斧（ゴールデンアクス）

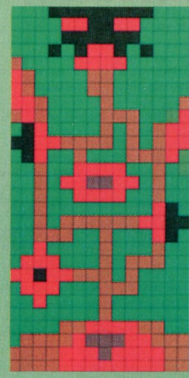
MAP INFORMATION



一座接一座出現的新神殿

在本地圖中可藉著麗娜解開封印來開啓新的通道。先掌握住解開封印的重點吧！

段差地圖





EVENT

1 神殿會因麗娜的召喚而浮上來

麗娜（リィナ）繼承了古代布扶拉（ブフラ）民族的血脈。一行人以無法置信的神情凝視著其力量。神殿浮上來了。然而，前面卻有一場想獲得一線希望所必須接受的試練——與守護者（ガーディアン）的戰鬥等著眾人。





BATTLE

●勝利條件
麗娜移動至神殿的入口
●敗北條件
亞修死亡 or 麗娜死亡

2 邊保護麗娜邊擊破敵人

為了確保進路，除了請麗娜一個接一個地踩踏開關之外別無他法。不過，看看敗北條件即可知道，要是麗娜死亡，一切將都結束。因此要如何邊保護麗娜邊與守護者戰鬥成為此處的重點。在此最好先記住 NPC 麗娜的特徵。因為她一旦打開了前往目的地的進路便會自行不斷地前進。弄不好的話，她很可能會超越過小隊，成為守護者攻擊的目標。最好在打倒四周的所有敵人之前，在通路上密佈隊員，堵住麗娜的進路。戰鬥方面，只要優先打倒守護者砲兵（ガーディアンキャノン），應不致於太艱苦。





EVENT

3 恢復記憶的艾莉娜

當麗娜打算解開劍的封印時，加蒙（ガモー）會出現。他會使用以魔力召喚出來的次元傾斜讓麗娜消失，然後在看著次元傾斜關閉後縱聲大笑消失身影。沒錯，這正是屢屢夢到的惡夢。原來自己也曾經像這樣被加蒙消失。恢復了的記憶……艾莉娜（エリナ）是被震飛到過去的麗娜……藉著完全恢復記憶的艾莉娜的召喚，劍的封印終將被解開！！







愚者的墓誌銘

AN EPITAPH

VI

得到唯一可以抵抗裁定之炎的力量・破滅之劍（ヴァンダルハーツ）
的亞修一行人，爲了響應近日預定發動的解放軍大攻勢，
一路趕往首都修美尼亞（シュメリア）。
那時候帝國正因爲失去皇帝凡爾（ヘル）而陷入一片混亂之中，
但在背後，手中已掌握裁定之炎的道魯夫（ドルフ）
逐漸露出長年隱藏的猙獰面目……



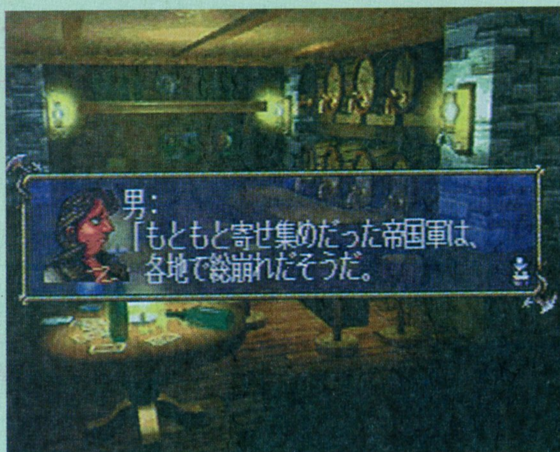
格拉斯戈鎮

位於多奈山脈（トルネ－山脈）和格拉斯戈鎮（グラスゴ－の町） 中間的城鎮。應該能達成作爲前往首都擊破裁定之炎的亞修一行人最後據點的任務吧。

情報收集　預感帝國將崩解的人民

得知凡爾（ヘル）死亡的人們，異口同聲地預感帝國即將崩解。話雖如此，海因（ケイン）率領的緋紅部隊（クリムゾン）仍然健在。好像連勢力壯大的解放軍對此部隊都感到非常恐懼。





SHOP LIST

武器

品名	價格
グレイトソード	2000
マスターブレード	7400
スチールアロー	1800
バスターショット	6660
マジックワンド	1600
アークスタッフ	5900
バトルアックス	2200
ギガントアックス	8140
ソニックランス	2000
ヘルバルト	7400
スチールカッター	1800
デスシュレッダー	6660

防具

品名	價格
スチールマスク	1400
ダイナマグナム	5180
スチールサークル	1000
ルーンクラウン	3700
スケイルアーマー	1800
ハードコアスーツ	6660
オーラクロス	1400
ブラフマンローブ	5180

道具

品名	價格
ハイハーブ	800
マジックストーン	1500
キュアポーション	100
ソウルウォーター	9800
ライフオーブ	9000

ONE POINT 將裝備品、所有道具作總確認

此處是此遊戲中登場的最後一個城鎮，是唯一商店中排列著最強的可購入之武器和防具的場所。確認了裝備品之後，有必要的話就購買武器和防具。剩下的錢就全部購買道具，作好萬全的裝備吧！





31 BATTLE MAP

海因的末路



位在格拉斯戈鎮（グラスゴーの町）南邊的卡亞斯城砦（ガイアス砦）。
失去了能幹的部下、甚至父親凡爾（ヘル）的海因（ケイン）爲了與亞修做個了斷而在此等候。

PARTY MEMBER



MAP INFORMATION

被堅固城門阻隔的城砦



在城砦的中間有座將通路完全阻隔、牢牢關閉的門。突破門的方法只有一個，只有使岩石滾動將門破壞。希望定立戰略時要想到這點。

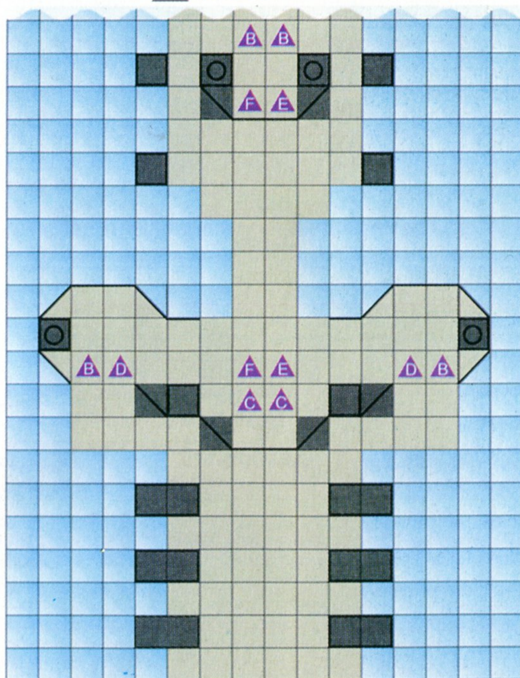
ENEMY

A 海因 刺客
（ケイン アサシン）<P.27>
A 海因 黑騎士
（ケイン ブラックナイト）<P.27>
B 緋紅部隊 騎士
（クリムゾン ナイト）<P.27>
C 緋紅部隊 射手
（クリムゾン シューター）<P.28>
D 緋紅部隊 鎧兵
（クリムゾン アーマー）<P.29>
E 緋紅部隊 法術師
（クリムゾン ウォーロック）<P.30>
F 緋紅部隊 賢者
（クリムゾン セージ）<P.30>

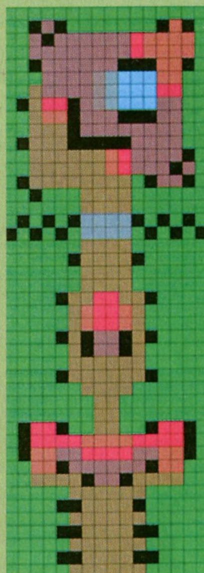
地形地圖

平地 0%　水上 20%　結界 30%

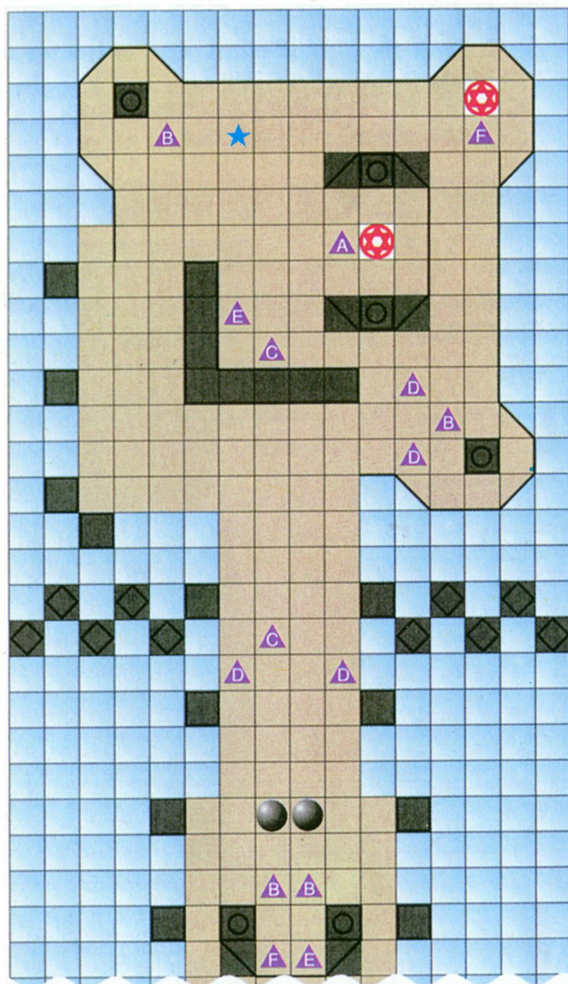
▲ 接 P.124



段差地圖



地形地圖



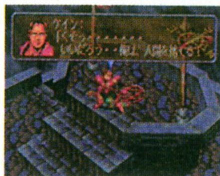
隱藏道具★→クロムネックレス
打倒海因會留下クロムキャリバー

接 P.123

EVENT

1 放棄當人類的海因

到達城砦的亞修對投來敵意目光的海因（ケイン）喊叫道「你應該知道眞正該戰鬥的對手是道魯夫（ドルフ）」。然而對海因而言，那都與此事無關。海因說道「從軍校時代開始我就痛恨你。儘管背負著背叛者之子的烙印你卻擁有毫無愧疚的自豪眼眸，而且還對身爲精英的我投以同情的目光。」那是嫉妒亞修擁有自己所沒有的特質……海因雖然慢慢趨居下風，但在戰鬥正激烈時，道魯夫出現在說那番話的海因面前，並且低聲道他所擁有的邪轉生術或許對他會有幫助。想要戰勝亞修的念頭讓海因決心放棄當人類。海因便藉由加蒙（ガモー）的法術變身爲魔狂戰士。

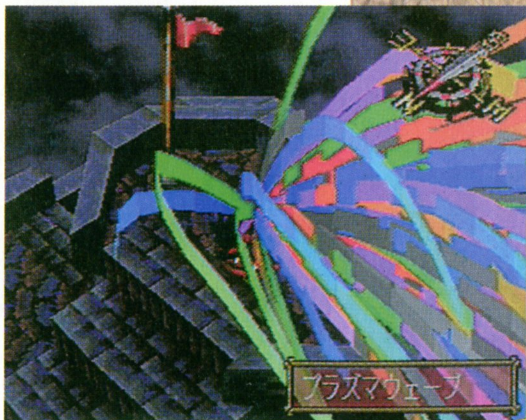



BATTLE

●勝利條件
擊破海因
●敗北條件
亞修死亡

2 注意海因的強力魔法

說與海因的最終決戰是在以岩石破壞城砦的門之後開始也不爲過。這麼說也是由於破壞城砦的門後，海因因爲上述事件而變身。海因變身爲黑騎士（ブラックナイト）後就要注意了。因爲他會連續 2 回合施展效果及於小隊全員的強力魔法・等離子波（プラズマウェーブ）。看穿了這一點，在推轉岩石之前務必將全員的 HP 回復到最大值。同樣地，施展魔法後也別忘了回復 HP 。忍耐過 2 次的魔法攻擊後就向海因接近。給予他損害是不錯，但不可以爲沒有 MP 的海因不會再使用魔法了而感到放心。附近沒有敵人的話海因會後退到魔法陣，因爲他想要回復 HP 、 MP 。這樣一來他會再度施念等離子波，因此此處即使有點勉強也要強力突進、打倒海因。

BATTLE MAP

32 發狂的預感



以往的那個聲音又在擊破海因（ケイン）、一路朝首都修美尼亞（シュメリア）前進的亞修耳畔響起。
飽受別人對自己的憤怒、痛恨所煎熬的亞修……

PARTY MEMBER



ENEMY

A 帝國一般兵
（エンパイア　トルーパー）
B 帝國砲兵
（エンパイア　ボンバー）
C 血蝙蝠
（ブラッディーバット）

ENEMY

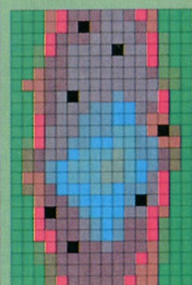
❶究極之斧
（ラグナロッカー）
❷精神之水
（ソウルウォーター）
❸生命之珠
（ライフオーブ）

MAP INFORMATION

岩石散佈的平緩的丘陵地帶

以中央爲頂點和緩地往下降的地圖。在此地圖，怎麼説都希望您注意這許多的岩石。若能將共計 6 塊的岩石一個個踢向敵人的話，戰鬥也會變得很輕鬆吧。

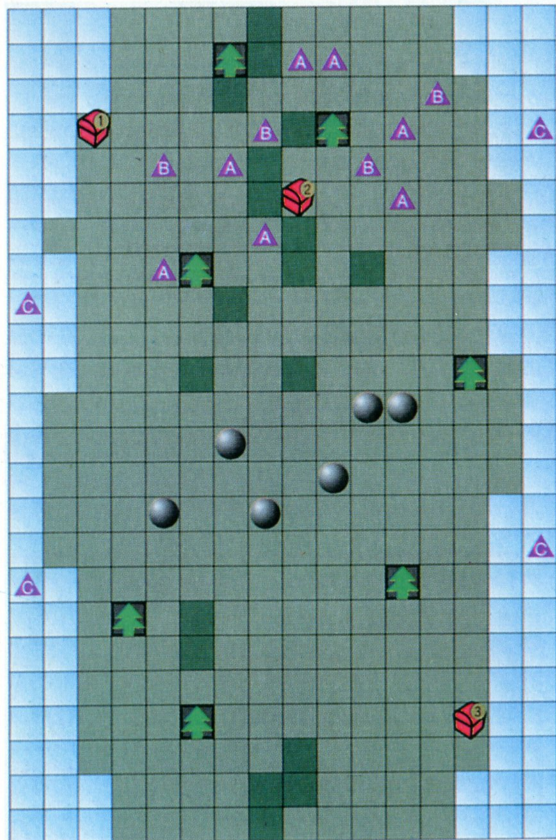
段差地圖





地形地圖

平地 0%　樹叢 15%　水上 20%



1 亞修異常的徵兆

EVENT

尖刻的話語向獨自佇立於黑暗中的亞修飛來。"賣國賊""背叛者"……住口！大叫一聲後清醒過來的亞修告訴同伴他還好，但……有件事正在發生。





2 爲了使同伴累積經驗而前進

BATTLE

●勝利條件
殲滅敵人
●敗北條件
亞修死亡

此處的戰鬥不需要什麼特別的戰略，因爲出現的敵人並不很強。因此，此處希望進行的是等級提升。爲了準備即將面臨的最終決戰，不妨積極地讓等級比其他人稍低的人物參加戰鬥以累積經驗值。



3 克勞斯述說過去的眞相

EVENT

一直不斷苛責自己的聲音。原因在於那把破滅之劍（ヴァンダルハーツ），是它使亞修內心深處的、被當成背叛者而持續遭到迫害的憤怒情感擴大增強。然後……終於亞修變成魔人，揮劍欲殺同伴。但是，前來與一行人會合而出現的克勞斯（クラウス）以其身體迎向凶刃後，亞修的狂亂盡失。克勞斯對恢復意識的亞修低語道「這樣子也好」。爲什麼這麼說呢，因爲雖然是革命戰爭發生後不久被革命軍內的權力抗爭所利用，但稱亞修的父親是與貴族相通的背叛者並殺了他的人就是他自己。這眞是令人意想不到的眞相。但亞修一直認爲不管理由是什麼，自己傷了克勞斯是不爭的事實，艾莉娜（エリナ）告訴他，革命當時每個人都是爲了未來而全心全力地奮鬥著，悲劇或許是因此而產生的吧。「不能讓那些悲劇白白發生，正因爲這樣你要繼承父親的遺志……」艾莉娜鼓勵他。亞修取出奧卡利那笛，「那是父親的遺物，也許在自己內心的某處是一直相信父親的……」如此說道的亞修，臉上已不復見迷惘的表情。







BATTLE MAP 33

首都崩壞



歷經無數邂逅與分離的漫長冒險之旅後，終於回到首都修美尼亞市（シュメリア）的亞修他們，受到了加蒙（ガモー）的"粗暴"歡迎。

PARTY MEMBER

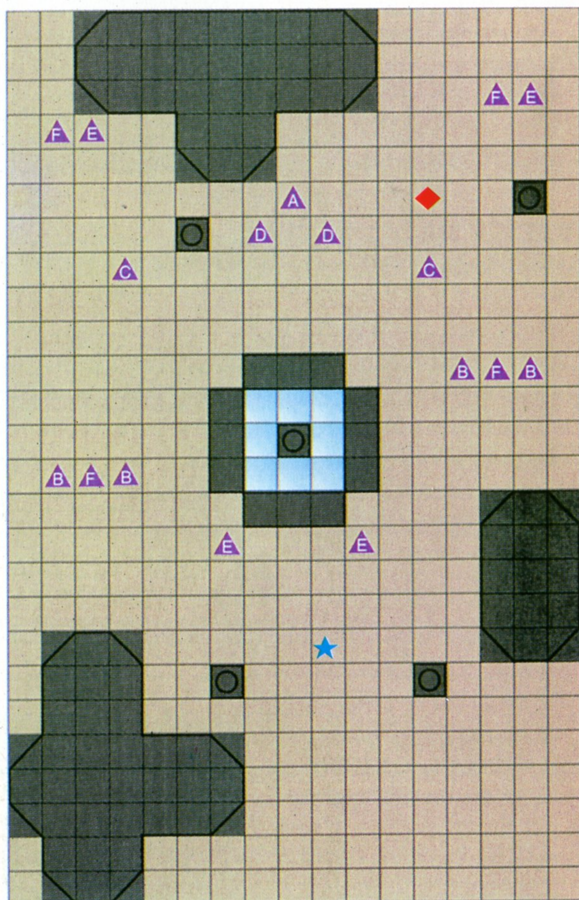


ENEMY

A 加蒙 大術士
（ガモー アークマスター）<P.30>
B 惡魔騎士
（デーモンナイト）<P.27>
C 巨漢 砲兵
（ギガント キャノン）<P.28>
D 巨漢 突擊兵
（ギガント コマンド）<P.30>
E 鬪龍
（バハムート）<P.29>
F 巫師
（ネクロマンサー）<P.30>

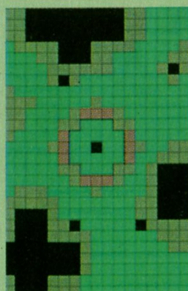
地形地圖

平地 0%　水上 20%



★→ブラフマンローブ
◆→ゴールデンアクス
打倒加蒙會留下ルーンワンド

段差地圖





MAP INFORMATION



中央有噴水池的首都的市區
地形的變化沒什麼特別，而且只有中央的噴水池的周圍才看得到若干段差差異的地圖。然而，爲了盡量減少可能比以前更加激烈的敵人的攻擊所帶來的損害，希望不要輕視這個段差、要有效地活用它。

EVENT

1 與加蒙的直接對決終於到來

亞修他們從帝國兵那裡得到情報説，道魯夫（ドルフ）將裁定之炎攜入大聖堂，還有前所未見的魔物在那徘徊。就在薩姆拉（サムデラ）推測裁定之炎正欲發動負面的力量時，加蒙（ガモー） 出現了。在告知薩姆拉的推測完全正確的同時，加蒙初次激昂地説出自己的理想，那就是想看看純粹而強大的力量所能到達的極限。如果能夠實現的話，即使把靈魂賣給惡魔也無所謂……所以絕不容許有人阻擾！！終於，和以強大魔力著稱的魔導師・加蒙戰鬥的時候到了。



BATTLE

●勝利條件
擊破加蒙
●敗北條件
亞修死亡

2 前半爲了迎擊敵人要待機

加蒙、巨漢砲兵（ギガントキャノン）、巫師（ネクロマンサー） 。在有很多擅長遠距離攻擊的敵人的這場戰鬥中，冒然前進是會喪命的。中了魔法和攻擊彈的集中攻擊後會一下子就離開戰場。因此，首先要仔細地觀察對方的動向。一邊迎擊上述以外的怪獸，一邊洞察遠距離怪獸往哪個方向移動。爲了避開各敵人攻擊的射程範圍，最好開始移動。還有，前進時要邊爬上地圖中央的噴水池邊前進。這樣子雖然敵人只是採物理攻擊，但應該能減少一些所受的損害。剩下就是考慮有效屬性決定該由誰打倒哪個敵人、傾全力挑戰敵人！



決戰

充滿神聖氣氛的大聖堂。
帶進裁定之炎（裁定の炎）的道魯夫（ドルフ）應該在此。
最後決戰的時刻已經迫近！！



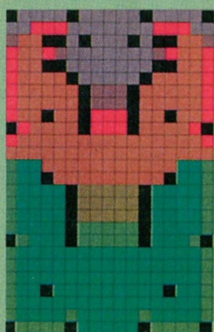
PARTY MEMBER



ENEMY

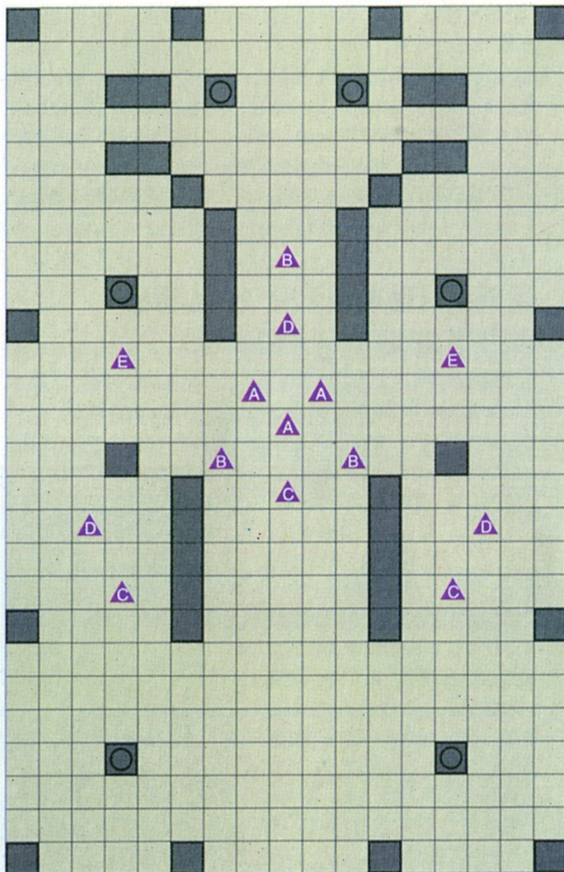
A 惡魔騎士
<デーモンナイト (P27)>
B 巨漢 砲兵
<ギガント キャノン (P28)>
C 巨漢 突擊兵
<ギガント コマンド (P30)>
D 闇龍
<バハムート (P29)>
E 巫師
<ネクロマンサー (P30)>

段差地圖



地形地圖

平地
5%





MAP INFORMATION

成爲最終決戰的大聖堂

雖然不陡，但因爲高低差漸漸地變高，後半戰當然就體會到在序盤戰所沒有的艱辛苦戰。但除此之外，並沒有特別的特徵，所以反過來説就可了解，這是個小聰明發揮不了作用的地圖。



EVENT

1 道魯夫所説，令人衝擊的眞相

在大聖堂等待亞修（アッシュ）一行人的當然是魯道夫。他是個爲了將裁定之炎佔爲己有，不惜利用凡爾（ヘル），一旦沒有利用價値，即使連皇帝都能殺害的既無情冷酷又相當會精打細算的男子。但是他卻説出了令人大吃一驚的事實。道魯夫的父親竟是賢者．阿雷斯（アレス）。他是在十八年前的革命戰爭時，被推選爲指導者，捨命救出亞修父親的恩人。之後，就失去下落的賢者．阿雷斯……道魯夫繼續説出，阿雷斯在革命戰爭之後被利欲動心的人所殺。原來這一切都是道魯夫的復仇。





相信自己及同伴的能力，爲漫長的冒險劃下句點！

終將開始的最終戰鬥，將是會動員至今所培育的所有知識及能力的戰役。拿出最大的力量來獲得勝利。然後，親自爲這個浩大的故事劃下終止符。

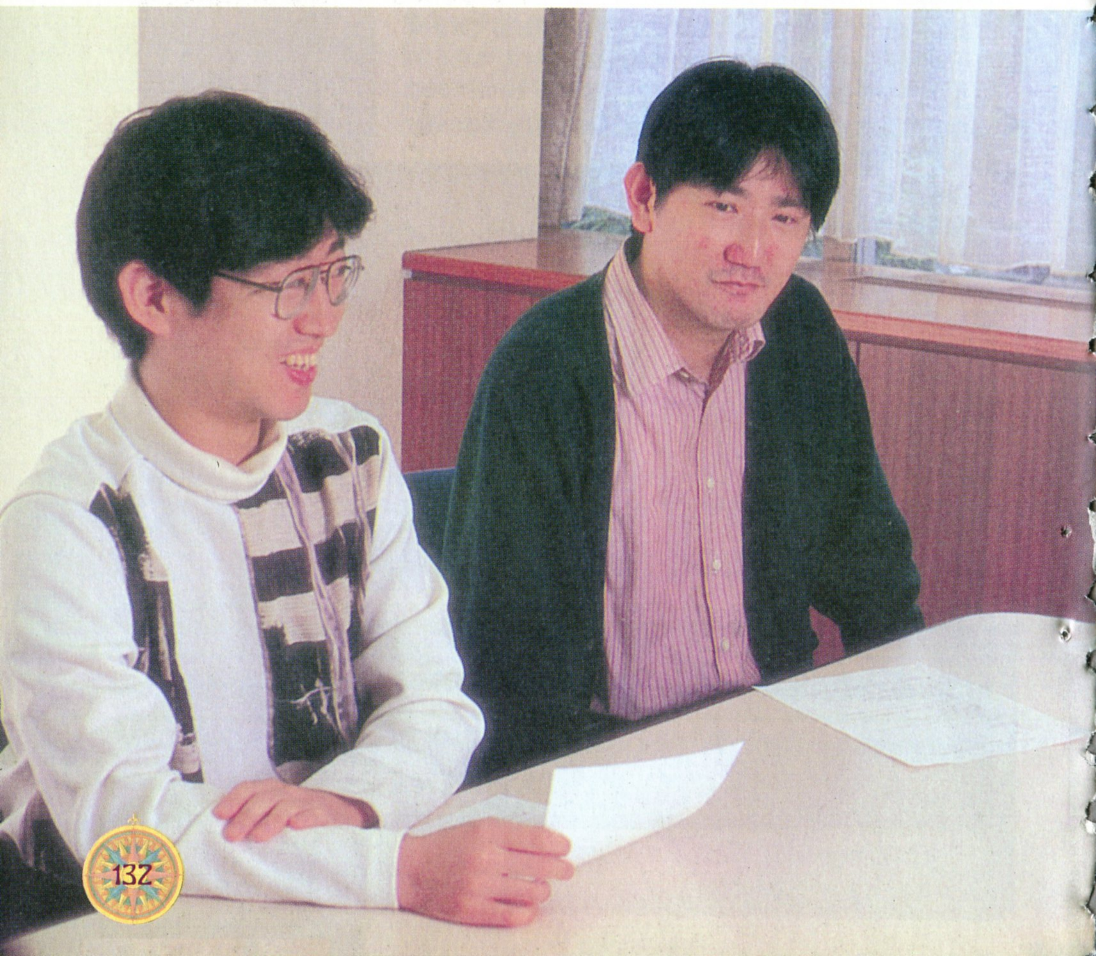


所謂的模擬RPG是向體裁的挑戰

萩原：『失落的古文明』源起於中里編導說想要玩玩模擬遊戲，再加上北上社長（KCE 東京）說了一句「那就試試看！」`。於是，就這樣著手製作。眞正開始進展，則是在達到某種程度的形式之後。

中里：但是，以前一直開發動作遊戲，從事像這次這樣的模擬遊戲的開發還是頭一遭，眞是辛苦。因爲對模擬遊戲一點概念也沒有。只是我在想，若利用我所學到技術來製作模擬 RPG 的話，能不能開發出與眾不同的東西呢？

武田：事實上，這不僅是我第一次接觸動作遊戲以外的遊戲製作，也是第一次用 PS 硬體進行製作。但即使是在



種種都是第一次的狀況下，因為曾經製作過動作遊戲，所以在效果等方面下了相當的功夫，盤算著絕不能輸給一般的動作遊戲。但是因為是陌生的體裁，所以我想會花費相當的時間。在 CD 的容量上，如果有時間的話，也許能加進更多各種的要素。

萩原：這個小組在戰力上可以說是相當堅強！

武田：雖說人數不多。

萩原：實際上成為核心的人物有七人。因為這次的企畫人數不多，更可以朝自己喜歡的方向去作，看起來也不錯，之後又有營業及宣傳為我們推動……（笑） 雖然一開始並沒啥計畫，但……

武田：如果當初沒有先製造戰鬥的話，可能就無法貫徹整個企畫。

萩原：嗯！整個製作的重點就在最先製作的那一部份……如果想要貫徹製作，就得先從最麻煩的地方著手。不過，並不是一切都照著企畫書進行。

武田：根本和企畫書完全不同。因為原本相當好的系統在中途都被改得面目全非。而且天天在改（笑）。

萩原：說得也是。例如，原本連在城鎮裡都有 3D 地圖的。

武田：在中里寫劇情寫到最高潮時，由我們先作出戰鬥示範，暫時感到獨立作業。但是，不愧是身經百戰，經驗豐富的中里，最後還是歸納地相當好。





萩原徹

製片人（34 歲）

給玩家的一句話：

務必讓戰鬥和事件均衡進行。除了重視戰鬥外，也要兼顧角色事件。



中里伸也

編導（32 歲）

給玩家的一句話：

請好好享受與電腦鬥智的遊戲樂趣。



武田長

主要程式設計師（28 歲）

給玩家的一句話：

人物的樣子會藉由轉職而有所改變，若能注意到這點，我就心滿意足了。

INTERVIEW

●失落的古文明開發者

創造出『失落的古文明』世界的男人們，現在聚集在此，毫不保留地告訴玩家對作品的熱愛。



萩原：沒錯。中里在這方面相當行。眞不愧經驗老到。
中里：謝謝（笑）。

連細微的部分都親自參與開發者們的深思熟慮

萩原：我對這個遊戲最感到滿意的是角色事件的風格。改變視點、擴大視點，展開角色事件應稱得上是空前的創舉吧！
武田：說到遊戲的製作，最辛苦的要算是畫人物。一轉職，人物像就得跟著改變。而且，在事件中，臉部表情也要有所變化，不能老擺著同一張臉。所以，讓人感到相當麻煩。
萩原：要改變畫像，眞得很麻煩。
武田：有一個辦法是除了主人公以外，其他全部採用不同的顏色。但是，全部是同樣的畫像，有點討厭。最後，不管已經沒有時間，還是替所有人物準備了獨創的畫像。
因爲，現在的玩家精得很，如果隨便畫畫，每個部隊都一個模樣，不被怕死才怪。當然，也是有些較"善良"的玩家不會發現……
中里：說到以前的動作遊戲，即使是演出細緻，實際上，比起正在玩的人，旁觀者會更高興……任誰也希望能看到遊戲處處都很緻密。因此在畫面上投入了相當的心血。
武田：我們眞的做了很多其他遊戲不會注意到的事。想起來幾乎沒有什麼意義，但是……
萩原：這個小組的所有成員都喜歡細緻的感覺。

不斷地深入考慮之後才設定遊戲的難易度

中里：目前，市面上模擬 RPG 類型的遊戲數不勝數，但幾乎每個遊戲都是向 RPG。換句話說，大多屬於角色塑造、賺取經驗值的類型。我希望自己能做出一個眞正具有模擬要素的遊戲，希望淡化"玩家用有限角色去解決開發者所給予的問題"的益智要素。基本而言，這就是我的製作方針。
萩原：關於具有益智要素的地圖，比當初的構想少了許多。
中里：說得也是。
武田：若益智性太重，就會變成將棋遊戲。明明是在進行模擬 RPG，結果卻被小小的倉庫守衛困住，前進不得……爲了解開這種謎題而費上泰半時間，眞得有趣嗎？
萩原：玩過的人應該都知道，我們刻意降低遊戲的難易度。
武田：也許太便宜大家了。因爲這次我們想盡量擴大遊戲的深度，所以難度設定的不高。
萩原：其實，降低難易度，對一般比較生手玩家而言，應該比較容易到達結局。
這點到底是不是可喜之事呢。我也曾經開發過遊戲，只要稍微難一點，就會馬上發怒而不知所措（笑）。爲了不造成這種情況而作了如此的難易度設定。

全力製作戰鬥畫面

萩原：戰鬥的演出也是相當困難！
武田：對啊！
中里：最近漸漸地開始改變，在製作模擬遊戲的方法上多半易偏向棋盤遊戲。好像很少注意到「著迷」的問題。不管是部隊，不管是魔法，不管是戰鬥，不也都是模擬遊戲的基本嗎？更具體一點，舉例而言就是以畫面就能使人著迷的感覺。

萩原：說到畫面，就要談到人物死時的畫面。幾乎所有的人都是從身體濺出血花……

武田：不像以前，大家都是一樣的死法……（笑）

萩原：是人物們的氣。魔法之氣將他們包圍，只要一死，氣就會損害飛散到空中。但在訊息上卻是使用「退卻」的表現。

武田：在這種模擬 RPG 遊戲，應該不致於死了一個同伴就一切都完了而得重來。基於此點，我們利用「撤退」的方式，使已死亡的伙伴可在下一關復活，避免玩家重來。就我們開發者來說，實在不鼓勵大家一遇到困難就重玩。



INTERVIEW

中里：關於戰鬥，也受到地圖的相當的限制。尤其是地形效果。

萩原：沒錯。強烈地感受到地形效果的影響，其中最強烈的還是弓箭吧！

武田：沒錯！當初還將弓箭的段差威力設定成和其他角色的段差一樣……只要從高 10 段的地方射箭，想必沒有人能逃過一劫（笑）。不過，我們已經盡量抑制其差異了。

萩原：同樣的道理，只要敵人從高處使用弓箭，也不得了（笑）。說到什麼最強，還是敵人的弓箭。

武田：被敵人俯視的地圖相當地吃力。

萩原：有弓箭的四人中，讓一人作為飛行部隊來玩，結果那傢伙卻動不動就死掉（笑）。因為太常死掉，所以也常常後悔，若是給他裝備弓箭就好了……最後，最強的就是弓箭。

畫面中最喜歡的人物

萩原：我想 2 位在製作『失落的古文明』的過程，一定有自己比較喜歡的角色。可否針對這點來談談。

武田：這個嘛！我喜歡莎莉雅（サリア）。尤其是僧兵的職業。僧兵好像什麼都會，實際上是個樣樣都會，樣樣不精的人……讓人以為她很萬能，但卻沒有一樣超過常人。但反過來說，那也沒什麼不好！

中里：至於我嘛！我喜歡加蒙（ガモー），雖然他是敵方人物，但我覺得他是一個相當易懂（直率？）的人。我以為既然壞到骨子裡去，正常來說應會有野心……但他卻沒有（笑）。

武田：也許已經超越那種境界了。

中里：也許他的目的不在於幹壞事、掌握權力。也許他只是想要看看＂力＂的威力是否真的無遠弗屆。從這種出發點來看，他的行逕就沒那麼惡劣了。世上那些口不對心的偽君子就比這種人更惡劣，不是嗎？（笑）

萩原：開發期間一直都很辛苦，但如此才能完成品質令人滿意的『失落的古文明』。請各位消費者一定要好好地享受到其中的樂趣。

— FIN —



特別報導

通曉隱藏之謎

在此，將隱藏職業、前往6個隱藏地圖的方法、詳細地圖情報以及具有各種神秘之力的隱藏道具的效果整理成一覽表加以介紹。其中記載著破滅之劍最後的秘密……來吧！來揭開這些秘密吧！

全員大幅提升等級的秘技

原理：此遊戲同＂皇家騎士團 2＂，有兩個特性。第一是，等級低的人對等級高的人有所行動（物理攻擊、施用魔法、恢復 HP……），則可獲得較多的經驗值。第二是，每個人只要有 100 的經驗值就可以升級。這兩點是施展此秘法的關鍵。

方法：

①在出擊前，想升級的人身上都裝備兩個可恢復魔力的的魔力之油（マジックオイル）或魔力之石（マジックストーン）。

②小隊中一定要有治療師等恢復系職業的白魔法師（最好有兩個）。戰鬥中，每回合都對小隊中等級最高的人（通常是白魔法師自己）施展增強防禦力的 < 神秘之盾（ミスティックシールド）> 或增強攻擊力的 < 神秘武器（ミスティックウエポン）> 魔法（同一回合若對同一人施展兩次增強防禦力的魔法，第二次因爲魔法無效，會得不到經驗值。增強攻擊力的魔法也是一樣）。

③白魔法師對同等級的人施用此兩種魔法的其中一種，每次都可得到 14-17 點的經驗值；對高一級的人施用此魔法可以得到數十點的經驗值……沒多久，白魔法師就會升級。

④當白魔法師沒有 MP 時，白魔法師的等級應該是高於其他人了，此時任何人到白魔法師身邊，選擇「行動」項目裡的「持物」，將恢復魔力的道具給白魔法師恢復 MP，此人即可得到經驗值（依等級的差別，最多可升一二十級），而白魔法師則又有 MP 可使用魔法。

⑤照此法反覆施用，升級相當容易，但請注意，此遊戲難易度設計得相當好，如果等級一開始就太高，會失去遊戲的樂趣。建議在過不了的難關才使用此法。





攻佔 6 個隱藏地圖吧！

隱藏在世界某地的 6 把鑰匙。新星之鑰（キーオブノヴァ）、大地之鑰（キーオブアース）、嗎哪之鑰（キーオブマナ）、混沌之鑰（キーオブケイオス）、聖子之鑰（キーオブロゴス）、天空之鑰（キーオブヘブン）。這些鑰匙是打開通往隱藏地圖之物。在此爲各位解釋每一把鑰匙的拿法，及各隱藏關的攻略方法。



「新星之鑰」

第一章，死之沙丘（死の砂丘）戰鬥結束後，回波茲港鎮（ポーツ）之酒場找女人談話，即可得到新星之鑰 <キーオブノヴァ（聖鍵）>，如【圖一】。



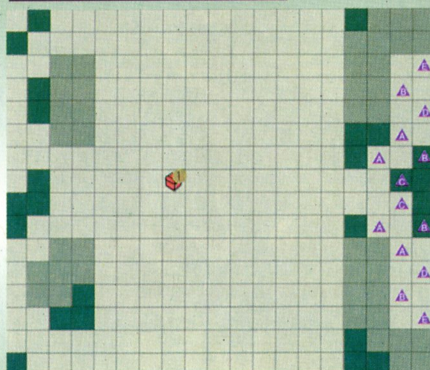
➜圖 1

SECRET MAP 1

進入地圖的條件 ACCESS

讓亞修帶著「新星之鑰」前往轉職道場

地形地圖



平地 0%
草地 5%
樹叢 15%

ENEMY

A 海盜士兵（パイレーツ ソルジャー）<P.27>
B 惡鬼獵人（ハンターゴブリン）<P.28>
C 闇之石人（ダークゴーレム）<P.29>
D 武妖（アームドエレメンタル）<P.28>
E 幽靈（ゴースト）<P.29>

ITEM

❶新星結晶（ノヴァプリズム）

段差地圖



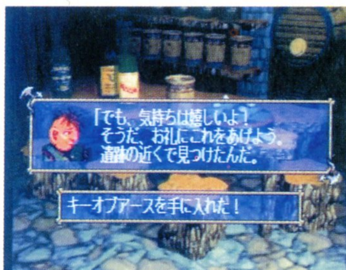


ANALYSIS

唯有朝向山頂前進

眼前是一片會讓人連想到綿延高山的段差群。要注意的是，敵人的等級會與主角相同這一點，不到十級以上，最好先不要來。要攻略此關，必須將同伴分爲 2 路從左右進軍，以快速登上最高點爲目標。只要快速俐落地進軍，應可比敵軍更早登上山頂。要小心敵人的弓箭，反正也沒經驗值，拿到寶箱後以快速全滅敵人爲目標。

第二章，先到尤斯村（ユース村）之酒場找年輕男子（若い男）談話，直到悔恨之丘（ルーの丘）戰場出現，在戰場中有一個十字型毒沼中探索可得到奇異香蕉＜ストレンヂバナナ（地圖參考第63頁）＞，回到尤斯村酒場找年輕男子談話，即可得到大地之鑰＜キーオブアース（聖鍵）＞，如【圖二】。



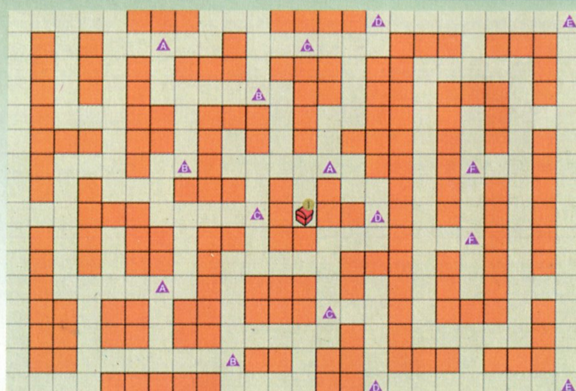
➡圖2

SECRET MAP 2

進入地圖的條件 ACCESS

讓亞修帶著「大地之鑰（キーオブアース）」前往轉職道場

地形地圖



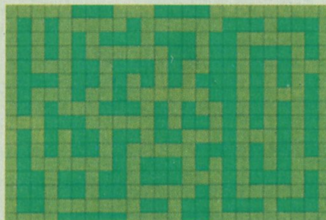
ENEMY

A 盜賊弓箭手（シーフアーチャー）<P.28>
B 惡鬼獵人（ハンターゴブリン）<P.28>
C 海盜弓箭手（パイレーツ アーチャー）<P.28>
D 惡鬼射手（シューターゴブリン）<P.28>
E 帝國砲兵（エンパイア ボンバー）<P.28>
F 緋紅部隊弓箭手（クリムゾン アーチャー）<P.28>

ITEM

❶大地結晶（アースプリズム）

段差地圖



ANALYSIS

傾弓、飛兵部隊之全力進行攻擊

在這個所有通路都只有1人分寬度的地圖上，避開敵人，採用遠隔攻擊較為有效。若想用接近戰，則必須派遣體力、防禦力高的「戰」或「武」的人物前進。







第三章最後一關，要塞監獄（要塞刑務所）的中庭戰場上探索可得嗎哪之鑰<キーオブマナ（聖鍵）>，如【圖三】。（地圖參考第89頁）



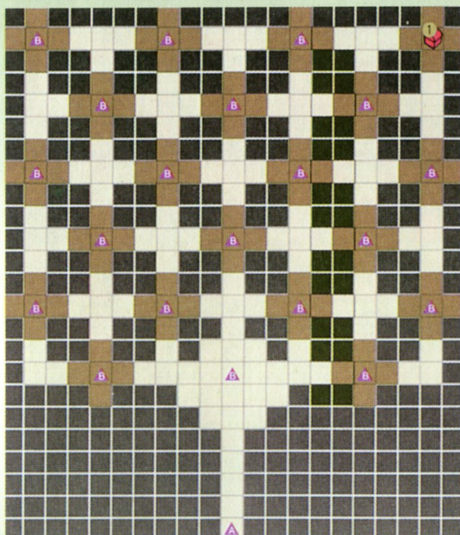
➜圖3

SECRET MAP 3

進入地圖的條件 ACCESS

讓亞修帶著「嗎哪之鑰（キーオブマナ）」前往轉職道場

地形地圖



平地 0%

荒地 0%

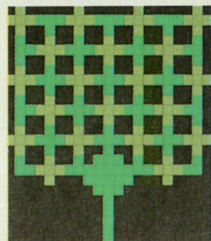
ENEMY

A 盜賊士兵
（シーフソルジャー）<P.27>
B 寶箱怪
（ミミック）<P.30>

ITEM

❶嗎哪結晶
（マナプリズム）

段差地圖





ANALYSIS

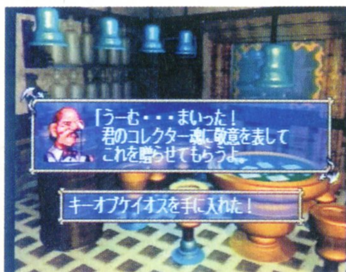
先麻痺盜賊士兵之後再將目標指向寶箱

在戰鬥開始的同時，先利用符咒之縛（スペルバインド）麻痺小隊背後的盜賊士兵。若一打倒這個盜賊士兵，就算是殲滅敵人，作戰成功。一旦如此，就會被迫過關而無法達成最大目的・打開寶箱。爲了防範盜賊士兵的麻痺失效，要先派遣一名可使用符咒之縛的人物在其身邊待機，然後開始進擊。可以邊擊破途中妨礙進路的寶箱怪（ミミック），邊前進至眞正的寶箱處。





在第二章伊古多拉溪谷（イグドラ溪谷）戰場上可探索到マクロマン（地圖參考第 61 頁），在第三章巴吉爾關所（パジルの關所）的戰場上可探索到ライダカード（地圖參考第 82 頁），在第四章魔動鐵道站的戰場上可探索得到重味拉麵 < ヘヴィーラーメン（地圖參考第 101 頁）> 。收集此三樣道具後往貿易都市・伽拉基市（ケラチ）的酒場找男人談話，即可得到混沌之鑰 < キーオブケイオス（聖鍵）> ，如【圖四】。



↑圖 4

SECRET MAP 4

進入地圖的條件 ACCESS

讓亞修帶著「混沌之鑰（キーオブケイオス）」前往道場

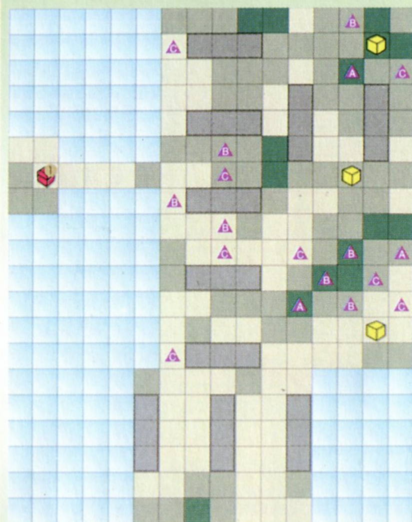
ENEMY

A 石人
（ストーンゴーレム）<P.29>
B 闇之石人
（ダークゴーレム）<P.29>
C 金人
（ゴールデンゴーレム）<P.29>

ITEM

❶混沌結晶
（ケイオスプリズム）

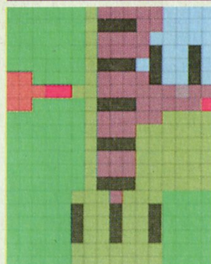
地形地圖



平地 0%
草地 5%
樹叢 15%
水上 20%

説侍 外F

段差地圖





ANALYSIS

利用全部的 3 個箱子開闢通路

想取得寶箱，必須從下而上依序將本地圖中的 3 個箱子重疊在放置著寶箱的小山下。在這之間，敵人若剩下最後一個，就要先將他麻痺。







在第五章的灼熱洞窟的戰場上探索可得到聖子之鑰 < キーオブロゴス(聖鍵)>，如【圖五】。(地圖參考第 114 頁)



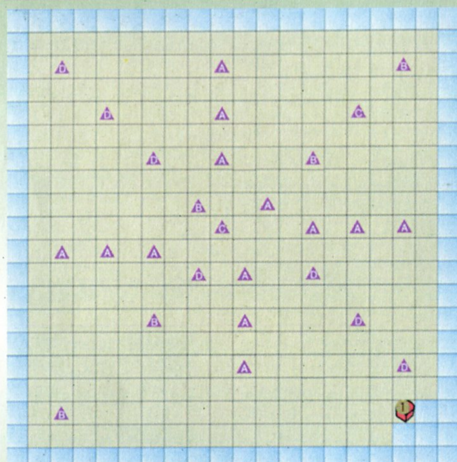
➜圖 5

SECRET MAP 5

進入地圖的條件 ACCESS

讓亞修帶著「聖子之鑰(キーオブロゴス)」前往轉職道場

地形地圖



平地 0%

水上 20%

ENEMY

A 守護者 突擊兵
(ガーディアン コマンド)<P.29>

B 守護者 砲兵
(ガーディアン キャノン)<P.28>

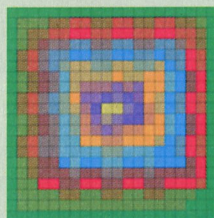
C 巫師
(ネクロマンサー)<P.30>

D 火龍
(サラマンダー)<P.29>

ITEM

❶聖子結晶
(ロゴスプリズム)

段差地圖





ANALYSIS

以順時鐘方向朝山頂前進

在這個金字塔型的地圖上會經常遭到高處敵人的攻擊。在以順時鐘方向朝山頂前進的途中，必須選擇敵人遠隔攻擊的死角來走。





隱藏道具大公開！！

那些隱藏在地圖中，平常無法取得的道具，每一樣都是協助遊戲者通過嚴苛的冒險所不可或缺的寶物。其數量多達 28 個。

名稱	效果
新星之鑰(キーオブノヴァ)	前往隱藏地圖 1 的神聖鑰匙
大地之鑰(キーオブアース)	前往隱藏地圖 2 的神聖鑰匙
嗎哪之鑰(キーオブマナ)	前往隱藏地圖 3 的神聖鑰匙
混沌之鑰(キーオブケイオス)	前往隱藏地圖 4 的神聖鑰匙
聖子之鑰(キーオブロゴス)	前往隱藏地圖 5 的神聖鑰匙
天空之鑰(キーオブヘブン)	前往隱藏地圖 6 的神聖鑰匙
新星結晶(ノヴァプリズム)	取得天空之鑰所必要的結晶
大地結晶(アースプリズム)	取得天空之鑰所必要的結晶
嗎哪結晶(マナプリズム)	取得天空之鑰所必要的結晶
混沌結晶(ケイオスプリズム)	取得天空之鑰所必要的結晶
聖子結晶(ロゴスプリズム)	取得天空之鑰所必要的結晶



SECRET MAP 6

進入地圖的條件 ACCESS

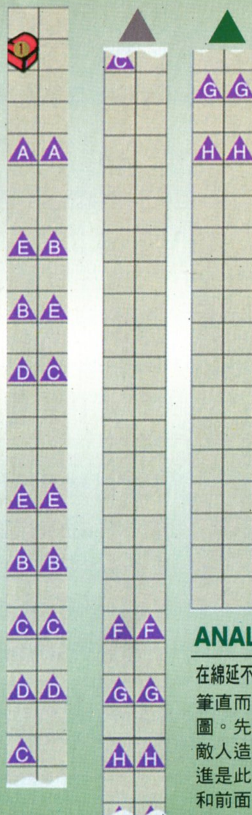
帶著 5 顆結晶去和格拉斯戈鎮（グラスゴーの町）的酒吧中的「神秘男子」對話，即可得到最後聖鍵．天空之鑰（キーオブヘブン），如【圖六】。

段差地圖



地形地圖

平地 0%





➜圖 6

ENEMY

A 邪惡雕像（イビルスタチュー）<P.30>
B 珊比妮（サビーニ）<P.28>
C 卡茲（カーツ）<P.30>
D 坦洛斯（ダロス）<P.29>
E 巫師（ネクロマンサー）<P.30>
F 蘭特（ランドー）<P.28>
G 達多斯（ダムドス）<P.29>
H 茲（ズー）<P.27>

ITEM

❶天空結晶（ヘブンプリズム）

ANALYSIS

在綿延不斷的路途上前進

筆直而綿延不斷的地圖。先利用遠隔攻擊對敵人造成損害之後再突進是此地唯一的戰法。和前面一樣，想取得寶箱，必須將最後的敵人麻痺。



道具	說明
天空結晶（ヘブンプリズム）	成爲英雄神（ヴァンダリアン）的轉職道具
金幣（ゴールドコインズ）	1 個可以賣 1000G 的昂貴金幣
貴金屬（レアメタル）	1 個可以賣 5000G 的昂貴金屬
金斧（ゴールデンアクス）	1 把可以賣 4000G 的黃金斧
瘋狂之書（マッドネスブック）	具有符咒之縛（スペルバインド）效果的魔法道具
毒菇（コウチャキノコ）	具有中毒（ポイズン）效果的魔法道具
フニャギパイ	具有自動回復（セルフヒーリング）效果的魔法道具
代達羅斯之靴（ダイグロスブーツ）	具有完全防禦（パーフェクトガード）效果的魔法道具
獨角獸之首（ユニコーンヘッド）	具有彩虹風暴（レインボーストーム）效果的魔法道具

道具	說明
ソイレントグリン	具有回復之環（ヒーリングサークル）效果的魔法道具
惡魔之石（デモンズストーン）	具有雷球（サンダーボール）效果的魔法道具
ゴアズスクロール	具有千劍魔法（サウザンドダガー）效果的魔法道具
鉻之項鍊（クロムネックレス）	具有闇之颶風（ダークハリケーン）效果的魔法道具
奇異香蕉（ストレンヂバナナ）	味道奇特的水果。有此物後前往尤斯村（ユース村）的酒吧和「年輕男子（若い男）」對話便可取得大地之鑰。
マクロマン ライダーガード ヘヴィラーメン	隱藏的 3 種神器。收集齊全後前往貿易都市伽拉基市（ケラチ）的酒吧和男客人對話，便可取得混沌之鑰。

超級金手指密碼

疾風の狼在 SFC 時代，開創了金手指風潮，讓廣大玩家可以享受遊戲的樂趣而不必耗費太多寶貴的時間（甚至可說是生命） 在無聊的練功或賺錢上。而後，世代交替，新的主機取代了 SFC　，磁碟機沒了，金手指也暫時消失在遊戲的舞台上。

如今，經過契而不捨的努力，疾風の狼經由關係企業向英國「 DATEL 」公司代理進口了 "PS 金手指介面卡 (PS PRO ACTION REPLAY)" ，並在全省發行經銷（各大遊樂器專賣店均售）。
坊間可能也有一些介面卡，那是由香港仿造（零件不全、難以升級導致密碼輸入無效） 或由水貨帶進台灣（程式版本過舊導致密碼輸入無效），這些介面卡有許多新的金手指輸入都是無效的。雖然有人宣稱可以更新版本或更換新 IC ，但費用動輒數百上千，而且以後需不需要再更新或能不能與新產品配合（因爲仿製品零件不全），都是？？？。



若您購買有疾風の狼商標，由英國原裝進口的〝PS金手指介面卡〞，將不必再擔心上述問題且享有下列優點：



1. 隨卡附有只送不賣，全彩印刷的「PS金手指大全1」。此書詳細介紹了PS介面卡的操作方式，並刊載數十個遊戲上百種金手指密碼。
2. 版本最新。
3. 享有半年保固。
4. 寄回介面卡盒內之〝索取保證卡回函〞，將可得到正式保證卡並成爲「疾風金手指俱樂部」的會員，可打專線電話(04-2207861)詢問金手指介面卡使用上的任何問題（密碼有錯可以問，但請不要打來問未公佈的金手指）及擁有會員專享權益（新產品DM、折扣……）。

除上述優點之外，疾風の狼發行的攻略本與每週五出刊的疾風快報都會刊載金手指（仿冒卡或水貨的金手指如果無效恕不負責），從此，您又可安心享受金手指的好處與樂趣了。

「801425B8 301B」、「801425BA 000F」
——金錢無限
「8018115C 3108」
——荷西（ホセ）快速升級。

注：此密碼須在第一章的第一節及第二節使用，每戰鬥一次後，其能力便會上升一次。此時他的等級高，同伴對他做各種行動後（用道具或魔法恢復HP或使用增強防禦力的魔法等等），便可大幅提升等級。

中日譯名對照表



武妖（アームドエレメンタル）
怨靈（アシッドゴースト）
亞修（アッシュ）
亞蒙（アモン）
阿雷斯（アレス）
邪惡雕像（イビルスタチュー）
威爾（ウル）
食人蟲（エグワーム）
艾莉娜（エリナ）
帝國賢者（エンパイア　セージ）
帝國一般兵（エンパイア　トルーパー）
帝國牧師（エンパイア　プリースト）
帝國砲兵（エンパイア　ボンバー）
帝國術士（エンパイア　メイジ）
食屍鬼（カースドグール）
卡茲（カーツ）
守護者（ガーディアン）
防禦鎧兵（ガードアーマー）
猛犬（ガードドッグ）
加蒙（ガモー）
奇斯（キース）
毒蝙蝠（ギガバット）
巨漢（ギガント）
克勞斯（クラウス）
緋紅部隊弓箭手（クリムゾン　アーチャー）
緋紅部隊鎧兵（クリムゾン　アーマー）
緋紅部隊法術師（クリムゾン　ウォーロック）
緋紅部隊射手（クリムゾン　シューター）
緋紅部隊賢者（クリムゾン　セージ）
緋紅部隊騎士（クリムゾン　ナイト）
緋紅部隊猛鷹戰士（クリムゾン　ホーク）
克魯斯（クルス）
科雷馬伯爵（クレイマール）
海因（ケイン）
凱尼斯（ゲニウス）
金人（ゴールデンゴーレム）
珊比妮（サビーニ）
薩姆拉（サムデラ）
火龍（サラマンダー）
莎莉雅（サリア）
盜賊弓箭手（シーフアーチャー）
盜賊士兵（シーフソルジャー）
盜賊頭頭（シーフリーダー）
惡鬼射手（シューターゴブリン）
處刑裝置（ショケイソウチ）
茲卡巴（ズー・ガッハ）
骷髏戰士（スケルトンウォリアー）
石人（ストーンゴーレム）
闇之石人（ダークゴーレム）
達多斯（ダムドス）



中日譯名對照表

坦洛斯（ダロス）
惡魔騎士（デーモンナイト）
死之巨蟻（デスアント）
死之魔導士（デスシェイド）
道魯夫（ドルフ）
唐孟（ドルメン）
多羅（トロア）
巫師（ネクロマンサー）
海盜弓箭手（パイレーツ　アーチャー）
海盜士兵（パイレーツ　ソルジャー）
闇龍（バハムート）
惡鬼獵人（ハンターゴブリン）
血蝙蝠（ブラッディーバット）
血妖（ブラッドエレメンタル）
貝拉斯古（ベラスコ）
凡爾（ヘル）
荷西（ホセ）
霍克斯（ホルクス）
邪鬼（マスターグール）
瘋狂士兵（マッドソルジャー）
寶箱怪（ミミック）
村人（ムラビト）
拉多（ラドー）
蘭特（ランドー）
麗娜（リィナ）
琳恩（リーン）
雷多姆（レッドラム）
羅爾多（ロナルド・カースロン）



地名

伊古多拉溪谷（イグドラ溪谷）
尹日利亞（イシュタリア）
卡亞斯城砦（ガイアス砦）
卡諾斯鎮（カノースの町）
加達海（ガダル海）
吉爾巴斯島（ギルバレス島）
格拉斯戈鎮（グラスゴーの町）
伽拉基市（ケラチ）
偏遠小鎮（さい果ての村）
偏遠大地（さい果ての地）
薩斯加利亞大陸（サステガリア大陸）
修美尼亞市（シュメリア）
索爾波村（ソルボー）
達因城砦（ダイン砦）
圓桌平地（デスク平地）
鐵士達村（テスタ村）
多鐸地區（ドブル）
多奈山脈（トルネー山脈）
巴吉爾關所（パジルの關所）
波茲港鎮（ポーツ）
尤斯村（ユース村）

中日譯名對照表

職業

弓箭手（アーチャー）
鎧兵（アーマー）
神射手（エースガンナー）
英雄神（ヴァンダリアン）
巫術師（ウィザード）
聖鬥王（ゴッドハンド）
天空領主（スカイロード）
狙擊手（スナイパー）
魔咒王（スペルマスター）
大劍士（ソードマスター）
士兵（ソルジャー）
騎士（ナイト）
大英雄（ハイマスター）
治療師（ヒーラー）
英雄（ヒーロー）
主教（ビショップ）
英雄王（フェダーイン）
重鎧兵（ヘビーアーマー）
猛鷹騎士（ホークナイト）
術士（メイジ）
大主教（メシア）
武鬥家（モンク）

萊茵大橋（ライン大橋）
悔恨之丘（ルーの丘）
火龍洞窟（火龍の洞窟）
山賊之谷（山賊の谷）
王宮遺跡（王宮跡）
死之沙丘（死の砂丘）
灼熱洞窟（灼熱の洞窟）
要塞監獄（要塞刑務所）
時空盡頭（時空の果て）
夢幻之都（幻の都）
著魔之村（魅入られた村）



中日譯名對照表

道具

十字之杖（アークススタッフ）
大地結晶（アースプリズム）
鐵斧（アイアンアックス）
鐵箭（アイアンアロー）
鐵爪（アイアンクロー）
鐵矛（アイアンスピア）
鐵劍（アイアンソード）
鐵杖（アイアンスタッフ）
鐵帽（アイアンハット）
鐵盔（アイアンヘルム）
巨人之鎧（アトラスメイル）
破滅之劍（ヴァンダルハーツ）
木杖（ウッドスタッフ）
念力之衣（オーラクロス）
七彩水晶（オーロラソリッド）
大地之鑰（キーオブアース）
混沌之鑰（キーオブケイオス）
新星之鑰（キーオブノヴァ）
天空之鑰（キーオブヘブン）
聖子之鑰（キーオブロゴス）
嗎哪之鑰（キーオブマナ）
巨人之斧（ギガントアックス）
回復之藥（キュアポーション）
斬切之環（ギロチンリング）
巨劍（グレイトソード）
弩（クロスボウ）
鉻之劍（クロムキャリバー）
鉻之項鍊（クロムネックレス）
混沌結晶（ケイオスプリズム）
金斧（ゴールデンアクス）
金幣（ゴールドコインズ）
毒菇（コウチャキノコ）
綿製之袍（コットンローブ）
短劍（ショートソード）
頭骨之盔（スカルヘルム）
鱗鎧（スケイルアーマー）
鋼箭（スチールアロー）
鋼爪（スチールカッター）
鋼環（スチールサークル）
鋼盔（スチールマスク）
奇異香蕉（ストレンヂバナナ）
精神之水（ソウルウォーター）
音速之矛（ソニックランス）
代達羅斯之靴（ダイダロスブーツ）
硬盔（ダイナマグナム）
鎖子甲（チェインメイル）
死亡之爪（デスシュレッダー）
惡魔之石（デモンズストーン）
龍之矛（ドラグーンスピア）
龍之牙（ドラゴンファング）
新星結晶（ノヴァプリズム）
硬鎧（ハードコアスーツ）



中日譯名對照表



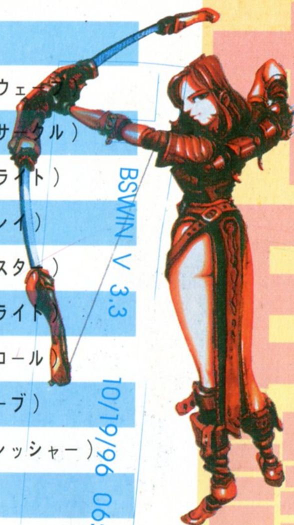
藥草（ハーブ）
隱士之袍（ハーミットローブ）
高等藥草（ハイハーブ）
重擊之箭（バスターショット）
戰斧（バトルアックス）
獵人之箭（ハンターアロー）
方巾（バンダナ）
尖爪（パンツァークロー）
火之水晶（ファイヤーグラス）
梵天之袍（ブラフマンローブ）
特製頭環（ブレイブギア）
重味拉麵（ヘヴィーラーメン）
頭環（ヘッドバンド）
天空結晶（ヘブンプリズム）
長矛（ヘルバルト）
魔力之油（マジックオイル）
魔力之石（マジックストーン）
魔力之杖（マジックワンド）
名家之刀（マスターブレード）
瘋狂之書（マッドネスブック）
嗎哪結晶（マナプリズム）
披風（マント）
獨角獸之首（ユニコーンヘッド）
輕鎧（ライトアーマー）
輕箭（ライトアロー）
輕杖（ライトスタッフ）
輕劍（ライトソード）
輕盔（ライトヘルム）
生命之珠（ライフオーブ）
究極之斧（ラグナロッカー）
神秘之箭（ルーンアロー）
神秘之冠（ルーンクラウン）
神秘之杖（ルーンワンド）
貴金屬（レアメタル）
皮盔（レザーヘルム）
皮鎧（レザーメイル）
暗闇之袍（ローブダークネス）
聖子結晶（ロゴスプリズム）
奇蹟之杖（ワンダーメイス）
王室之戒（王家の指輪）
火龍之牙（火龍の牙）
聚氣彈（氣合い彈）



中日譯名對照表

魔法

冰之風暴（アイスストーム）
邪惡之河（イビルストリーム）
特殊回復（エクストラヒーリング）
爆炸（エクスプロージョン）
大回復（ギガヒーリング）
治療（キュアー）
大治療（キュアーワイド）
千劍魔法（サウザンドダガー）
火龍（サラマンダー）
雷之閃光（サンダーフラッシュ）
雷球（サンダーボール）
石浴（ストーンシャワー）
大地邪氣（スプレッドフォース）
符咒之縛（スペルバインド）
自動回復（セルフヒーリング）
闇之星體（ダークスフィア）
闇之召喚（ダークマター）
闇之颶風（ダークハリケーン）
致命之毒（デッドリーポイズン）
超回復（テラヒーリング）
三角幻影（デルタミラージュ）
完全防禦（パーフェクトガード）
危險之波（ハームフルウェーブ）
超回復（ハイパーヒーリング）
次元歪斜（バスターエンブレム）



回復（ヒーリング）
回復之波（ヒーリングウェーブ）
回復之環（ヒーリングサークル）
七彩之光（ピアシングライト）
七彩光帶（ピアシングレイ）
精靈之星（フェアリースター）
精靈之光（フェアリーライト）
烈火之壁（ファイヤーロール）
離子波（プラズマウェーブ）
聖之結晶（ホーリープレッシャー）
中毒（ポイズン）
火爆（ボンバーフラア）
魔力補充（マジックチャージ）
魔力之箭（マジックアロー）
神秘武器（ミスティックウエポン）
神秘之力（ミスティックエナジー）
神秘之盾（ミスティックシールド）
中回復（メガヒーリング）
電光一擊（ライトニングシュート）
彩虹風暴（レインボーストーム）
彩之攻擊（レインボーストローク）
轟隆之雷（ローリングサンダー）
隕石（ロックフォール）

其他

亞瑟王朝（アッシャー王朝）
緋紅部隊（クリムゾン）



日文五十音表

	ワ行	ラ行	ヤ行	マ行	ハ行	ナ行	タ行	サ行	カ行	ア行	
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	平假名
ン	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア	片假名
n	wa	ra	ya	ma	ha	na	ta	sa	ka	a	羅馬字
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	平假名
		リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ	片假名
		ri		mi	hi	ni	chi	shi	ki	i	羅馬字
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	平假名
		ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ	片假名
		ru	yu	mu	fu	nu	tsu	su	ku	u	羅馬字
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	平假名
		レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ	片假名
		re		me	he	ne	te	se	ke	e	羅馬字
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	平假名
	ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ	片假名
	o	ro	yo	mo	ho	no	to	so	ko	o	羅馬字
		りゃ		みゃ	ひゃ	にゃ	ちゃ	しゃ	きゃ		平假名
		リャ		ミャ	ヒャ	ニャ	チャ	シャ	キャ		片假名
		rya		mya	hya	nya	cha	sha	kya		羅馬字
		りゅ		みゅ	ひゅ	にゅ	ちゅ	しゅ	きゅ		平假名
		リュ		ミュ	ヒュ	ニュ	チュ	シュ	キュ		片假名
		ryu		myu	hyu	nyu	chu	shu	kyu		羅馬字
		りょ		みょ	ひょ	にょ	ちょ	しょ	きょ		平假名
		リョ		ミョ	ヒョ	ニョ	チョ	ショ	キョ		片假名
		ryo		myo	hyo	nyo	cyo	sho	kyo		羅馬字

電話攻略諮詢服務

HOW TO PLAY

打您看到這段文字開始，
疾風之狼對您的服務，又
將邁入另一個里程碑。

當 您狠下心，花錢買了一本攻略本，最原始的希望無非是能脫離在玩遊戲（尤其是 RPG）時"卡"住的痛苦。但任何一家出版社，都不敢保證一定能滿足您這最基本的需求。爲什麼？
在此列舉各出版社之問題如下：

❶排版錯誤。
❷打字錯誤。
❸語焉不詳（寫攻略的人都不知道自己在說些什麼）。
❹翻譯錯誤（譯者不一定懂遊戲）。
❺攻略者能力不足。
❻玩家自身問題（看不懂、看漏了）。

由 於以上各種狀況，所以沒有人保證買了攻略一定能破卡。但疾風之狼在努力，努力讓您買書的投資不至於白廢。所以，即日起疾風之狼增設"攻略電話諮詢"服務。看不懂沒關係，請用問的。

諮詢時間

●週一至週五
PM 4:30 ～ 5:30
●週六
PM 12:00 ～ 1:00

諮詢方式

1 請準備好您所要詢問的遊戲的攻略書（當然是疾風之狼的書）。

2 請在諮詢開放時間內，撥下列電話號碼：
04-2207034 。

3 在電話接通後請指明要找"攻略諮詢人員"。

4 接著我們會請您打開您手頭上攻略本的第某頁（並不固定），確認您是本公司的愛用者。

5 開始諮詢。

注意事項

1 一定要有本公司出版，您想要詢問的遊戲的攻略本。如此才方便回答您的問題（其實有很多問題是書上已經有寫，只是讀者忽略了）。

2 爲求公平起見，每個人諮詢時間以 3 分鐘爲限，時間到會自動切斷通訊，請事先想好所要問的問題（先寫在紙上會是個好方法）。

●請於來函註明姓名、區域號碼及回傳電話，以利作業

★★若您有傳眞來本公司詢問，未答覆原因如下：

一 沒有寫上您的電話
二 電話前面沒有區域號碼
三 沒有寫上您的大名
四 沒有註明是哪個遊戲的問題
五 回傳處不肯接受傳眞
六 於國定假日或下班時間傳來……此電話 24 小時開放，但諮詢人員是上班時間才能回答問題噢！

開放電話諮詢，是本社對您用心的回饋，但電話若打不進來請多試幾次，千萬別誤以爲我們故意不接電話，那罪過可就大了。若眞的屢打不進，您還可以利用本公司 24 小時開放的傳眞電話 (04)2201677 ，將您的問題寫好，傳眞給我們，我們一定儘快、盡力爲您服務。

FAX：04-2201677
TEL：04-2207034

遊戲的親切良伴



專業的疾風之狼





疾風之狼

讀者意見調查

廣告回信
臺灣中區郵政管理局登記證
第 2 5 2 8 號

郵資已付　免貼郵票
限台灣地區使用

寄件人：
電話：
地址：

4 0 2

台中市復興路四段219號5F

佳連出版有限公司　收



▶失落的古文明（超完全攻略）

讀者意見調查

請您撥冗填妥下列問題，直接將此頁剪下，免貼郵票，投入郵筒中。我們會將您的資料輸入檔案，並可參加抽獎。謝謝您！

①請問您目前擁有的主機是：□ SFC □ SNK □ IBM.PC □ PLAY STATION □ SEGA SATURN □超任 64 □其他____（可複選）

②請問您喜歡的遊戲類別爲：□ RPG（角色扮演）□ SLG（模擬）□ STG（射擊）□ ACT（動作）□ AVG（冒險）□ PZG（益智）□ SPG（運動）□ TBG（桌上型）□其他 _______（可複選）

③請問您選購攻略本考量的因素是：□封面 □頁數多寡 □價錢 □最先出版 □出版社 □彩色頁的多寡 □攻略品質（可複選）

④請問您最喜歡的攻略本類型：□破關完全攻略 □劇情版攻略 □超完全攻略 □超完全劇情攻略（可複選）

⑤請問您至目前最滿意本公司出版的哪一本攻略：______ 爲什麼？_________________________

⑥請列出三項目前市面上已發行、而您最喜歡的遊戲 ____、________、________

⑦請問您最希望本公司出版哪一個遊戲的攻略本：______

⑧你對本公司所出版的快報有何看法？____________________________

如您方便，也歡迎利用 24 小時的傳眞專線，將您的資料 FAX 給我們，謝謝！傳眞電話：(04)2201677

1996

疾風之狼

存款後由郵局製給正式收據為憑，本單位不作收據用
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款單

收款帳戶	帳號	2 1 8 8 8 8 5 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	佳連出版有限公司	

新台幣　　仟　　佰　　拾　　元整
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫）

經辦局郵戳

寄款人
姓名
通訊處
電話

主管：
經辦員：

本聯劃撥處經登帳復寄交帳戶

郵政劃撥儲金存款單

收款帳戶	帳號	2 1 8 8 8 8 5 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	佳連出版有限公司	

新台幣　　仟　　佰　　拾　　元整
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫）

經辦局郵戳

寄款人
姓名
通訊處
電話

主管：
經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫

本聯由儲匯局劃撥處存查

請存款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名、住址請詳細填明，以免誤寄。抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額塗改時請另換存款單填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款金額業經電腦登帳或本存款單已經受理郵局寄出者，不得申請撤回。
六、**本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。**

訂購辦法：即日起劃撥九折優待，三本以上八五折優待。

疾風之狼叢書訂購單

通信欄

訂閱書名（號）冊數 訂閱書名（號）冊數

合計：　　冊

■訂閱人：
性別：□男　□女
出生年月日：　年　月　日
電話：
寄書地址：
■郵寄方式：□國內平寄
□國內掛號（加 30 元）
（三大本以上免掛號費寄出）
■請問您是由何處得知本社叢書
□全省各專賣店 □親友介紹 □ DM
□書局 □漫畫便利屋 □其它

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事宜為限否則應請換單另填。

佳連出版・佳作連連

書號	書名	定價	備註
006	亂馬 1/2 朱貓團的祕寶	180	
010	MD 夢幻之星Ⅳ SFC 如夢似 SFC 怪獸製造廠	180	三合一
011	SFC 聖火降魔錄-紋章之謎	150	劇情版攻略
015	SFC 超級機器人大戰 EX	200	
016	SFC 太空戰士 VI	360	劇情版攻略
024	SFC 狂飆騎士	330	劇情版攻略
025	對戰遊戲特輯	250	十四個遊戲

書號	書名	定價	備註
SF01	王者之師	340	劇情版攻略
SF02	龍戰士 II	180	破關完全攻略
SF03	龍戰士 II	330	劇情版攻略
SF04	大貝獸物語	180	破關完全攻略
SF05	大貝獸物語	330	劇情版攻略
SF06	超級桃太郎電鐵Ⅲ、勇者募集中、多卡波 321	180	三合一
SF07	魔獸大戰、英雄聖戰 II、聖靈珠傳說 II	180	三合一
SF08	雷霆任務、魔神轉生 II	180	二合一
SF09	雷霆任務	240	劇情版攻略
SF11	第四次機器人大戰、女神轉生外傳Ⅲ	200	二合一
SF12	超時空之鑰	360	劇情版攻略
SF13	第四次機器人大戰	360	劇情版攻略
SF14	新 SD 戰國傳	270	劇情版攻略
SF16	未來勇者 II	220	
SF17	超任版－夢幻模擬戰 & 幻史世界記	220	二合一
SF18	超魔獸大戰	290	劇情版攻略
SF19	超任版一夢幻模擬戰	370	劇情版攻略
SF20	時空引導者	240	破關完全攻略
SF21	翡翠龍	240	故事攻略
SF22	史記英雄傳	200	破關完全攻略
SF23	超魔法大陸	160	破關完全攻略
SF24	機器人烈傳	240	劇情版攻略
SF25	賞金劍客	220	完全攻略
SF26	超悟空傳～覺醒篇	260	劇情版攻略
SF27	聖劍傳說 3	240	三種路線破關攻略
SF28	皇家騎士團 2	200	攻略指引
SF29	神聖記 II	160	破關完全攻略
SF30	皇家騎士團 2	330	超完全攻略
SF31	天地創造	240	超完全攻略
SF32	大和戰神	220	超完全攻略
SF33	復活邪神 III	260	破關完全攻略
SF34	吞食天地	220	超完全攻略
SF35	坦克戰記	200	破關完全攻略
SF36	科學島大冒險	220	超完全攻略
SF37	魔天傳說	220	超完全攻略
SF38	勇者鬥惡龍 VI	280	破關完全攻略
SF39	風塵英雄	260	超完全攻略
SF40	超級桃太郎電鐵 DX	220	超完全攻略
SF41	時空幻境	280	超完全攻略
SF42	聖劍傳說 3 劇情書	190	劇情書
SF43	美少女夢工場	240	超完全攻略
SF44	幕末降臨傳 ONI	270	超完全攻略
SF45	勇者鬥惡龍 VI	360	劇情版攻略
SF46	神龍奇兵	230	破關完全攻略
SF47	純愛手札	230	超完全攻略
SF48	皇家騎士團 2	260	劇情書
SF49	神龍奇兵	360	劇情版攻略
SF50	雷霆任務 II	280	超完全攻略
SF51	魔誡聖戰	230	破關完全攻略
SF52	復活邪神 3	360	劇情版攻略
SF53	魔裝機神	250	超完全攻略
SF54	聖火降魔錄 II	240	破關完全攻略
SF55	追寶威龍	250	破關完全攻略
SF56	黑暗魔宮	250	超完全攻略
SF57	阿拉伯奇遇	240	破關完全攻略
SF58	追寶威龍	320	劇情版攻略
SF59	黑水晶傳說	260	超完全攻略
SF60	試管城市	250	全彩超完全攻略
SF61	魔星迷蹤 II	250	破關完全攻略
SF62	光能戰士	250	超完全攻略
SF63	大貝獸物語 II	260	超完全攻略
SF64	聖火降魔錄 II	360	劇情版攻略

書號	書名	定價	備註
PS01	妖精戰士	250	劇情版攻略
PS02	三隻眼～吸精公主	180	故事攻略
PS03	封魔傳説	260	超完全攻略
PS04	藤丸地獄變	280	超完全攻略
PS05	幻想水滸傳	260	超完全攻略
PS06	大盜五右衛門外傳	190	超完全攻略
PS07	銀河少女警察 2086	210	超完全攻略
PS08	幽靈古堡	190	破關完全攻略
PS09	魔境冒險記	320	超完全劇情攻略
PS10	刻命館	220	彩色超完全攻略
PS11	女神異聞錄（修訂完整版）	260	超完全攻略
PS12	屠殺研究所	200	全彩超完全攻略
PS13	妖精戰士 II	250	彩色破關完全攻略
PS14	失落的古文明	260	全彩超完全攻略

書號	書名	定價	備註
SS01	VR 快打 2～絕招篇	290	超完全攻略
SS02	聖龍戰記	260	超完全攻略
SS03	聖劍降魔	180	破關完全攻略
SS04	月花霧幻譚	150	破關完全攻略
SS05	誕生 S	220	彩色超完全攻略
SS06	英雄聖戰外傳	200	彩色超完全攻略
SS07	飛天幽夢	250	彩色超完全攻略
SS08	武裝鬥士（修訂完整版）	250	彩色超完全攻略
SS09	時空偵探 DD	200	彩色超完全攻略
SS10	夢幻模擬戰Ⅲ（修訂完整版）	260	彩色超完全攻略
SS11	銀河之星	180	全彩破關完全攻略

書號	書名	定價	備註
MD1	夢幻模擬戰 II	320	劇情版攻略
017	超任 RPG 金手指大全	260	
SF15	金手指大全 II	290	
GF03	金手指大全 3	260	
GF04	PS 金手指大全 1	220	隨介面卡附送不零售

失落的古文明

超完全攻略

■發行人
廖國雄
■發行所
佳聯出版有限公司
■地址
台中市復興路四段 219 號 5F-3
■印刷所
嘉慶印刷事業
■底片輸出
可信資訊科技有限公司（畢昇）
■版次
1997 年 4 月再版
■法律顧問
中亞國際法律事務所 何文通律師
■出版登記證
局版台省業字第 437 號
■郵政劃撥帳號
22127355 佳聯出版有限公司
■聯絡電話
(04)2209850
■傳真電話
(04)2201677



疾風の狼

- 版本最新
- 可壓縮及解壓縮 PS 遊戲的記憶
- 可自行輸入新的金手指
- 每週發行的「疾風快報」將公佈最新金手指密碼
- 疾風の狼攻略本開始登載 PS 金手指密碼
- 請認明疾風の狼商標的金手指介面卡，
- 才保證金手指密碼可以使用，並擁有半年保固。



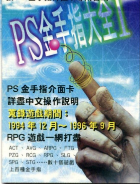
PRO ACTION REPLAY

PS金手指介面卡

免費附贈

各大遊樂器
專賣店均售

疾風の狼 PS 金手指介面卡專用密碼



千萬資金、最高等級、神奇道具、
無限接關……金手指讓您無所不能。

享受遊戲樂趣100倍！

聯絡電話／ 04-2209850 傳真電話／ 04-2201677

全國唯一定期公佈
最新金手指的專業週刊

強作介紹、次世代遊戲資訊超速報導、新作
特報、消費者及店家必看的最新發售軟體特選…



ISBN 957-9648-35-2



NT$260

PS14 失落的古文明 別名：古文明孤島 超完全攻略



疾風の狼

PS14

失落的古文明

別名：古文明孤島

全彩 超完全攻略 修訂完整版

疾風の狼

- ●遊戲基礎知識詳解
- ●全部戰役地圖攻略（含隱藏關）
- ●武器／防具／道具／魔法／怪獸資料詳解
- ★隱藏道具效果一覽表
- ★各章地圖上隱藏道具位置公布
- ★獲得六把聖鍵的方法
- ★主角如何轉職成隱藏職業——神
- ★全員升級的秘法
  疾風の狼「PS 金手指介面卡」專用密碼
- ●資金無限
- ●荷西遊戲一開始即可快速升級



建議售價 260 元